**Jen 99⁹⁰ Kč s DVD**

**SERIOUS SAM v češtině**

**PLNÁ HRA ZDARMA: maximálně odlehčená zábava**

MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ

# DOUPĚ

Nejnovější informace

## Zaklínač

Dorazí ještě letos! Krvavá porce novinek o očekávaném RPG

Exkluzivní odhalení

## Černý Xbox 360 Elite

PS3 v ohrožení! Proč nový Xbox nedorazil k nám? Známe cenu a termín vydání v ČR!

**RECENZE:** S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl ▪ God of War II ▪ The Elder Scrolls IV: Shivering Isles ▪ Virtua Tennis 3 ▪ Penumbra – Overture ▪ Command & Conquer 3: Tiberium Wars ▪ Burnout Dominator ▪ Silent Hunter 4 ▪ Ancient Wars: Sparta ▪ Medal of Honor: Vanguard ▪ Robinsonovi

cena: 99,90 Kč (149,90 Sk)
4/2007
computer press
vydává Computer Press
www.cpress.cz

ČLOVĚK ROZPOUTAL PEKLO
УВАГА!
ROKU 2012 SE ZEMĚ POMSTÍ ZA HRŮZY ČERNOBYLU.
S.T.A.L.K.E.R.
SHADOW OF CHERNOBYL
PC DVD ROM
GSC GAME WORLD
THQ
CDPROJEKT
PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE
CZ
CD PROJEKT
DOPORUČENÁ CENA
999
KORUN ČESKÝCH
V prodeji
od 19. dubna!

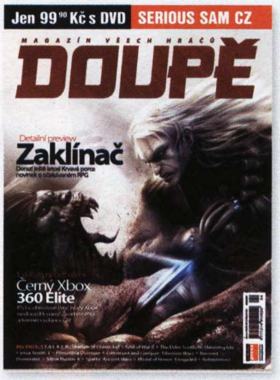
GSC Game World, © Transavision Ltd 2007. Exclusively published and distributed by THQ Inc.
THQ and the THQ logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.

PŘEDPLAŤTE SI DOUPĚ ZA 349 KČ
Informace najdete na
predplatne.cpress.cz

*Kamil Gric, šéfredaktor*

# KLIDNÉ ČÍSLO

Tak přeci jen! Favorizovaní želváci vyhráli v boji o obálku předešlého čísla, šéfredaktor zas jednou stál na správné straně bojující redakce. Zdá se ale, že co bylo v minulém čísle složité, přelom března a dubna ulehčil. Zatímco loni jsme lapali po dechu ze záplavy atraktivních titulů, druhá polovina března byla posledním záchvěvem. A po něm jen velké nic. Velké hity se vypařily, konala se jen drobná překvapení. Snad právě proto byly diskuse nad obálkou až nečekaně krátké. Polské RPG Zaklínač zná konečně termín vydání a nebylo lepší příležitosti, než vám jej detailně představit v aktuálním čísle. Ještě teď mě při pohledu na grafický motiv titulní strany přepadá nostalgie, kterak že jinak – a především mírumilovně – Geralt ještě před dvěma lety vypadal. Jeho temné já nás přesto dostalo, stejně jako protipóly, kterými je svět Zaklínače propleten.



Negativní tón úvodníku samozřejmě není zcela oprávněný. Doupě se v dubnovém čísle detailně věnuje velkým hitům v čele se střílečkou S.T.A.L.K.E.R., která nás dokázala otrávit i ohromit zároveň, dorazil i regulérní datadisk pro RPG Oblivion. Překvapení se nicméně konala na jiných frontách. Teď nemluvím o God of War II, jenž dokazuje, že pokračování může snadno a lehce překročit první díl, ale především o Microsoftu, který konečně odhalil černou verzi konzole Xbox 360. Vědělo se o ní mnoho, nepotvrzené informace už jsou oficiální (a dle očekávání vše, co jsme tušili, se ukázalo být pravdou). Přesto dorazila překvapivá informace, podle níž Xbox 360 Elite startuje pouze v USA. Zklamání? Nemusí být na místě. Doupě zná důvody, proč bude uvedení na evropské trhy opožděno, stejně jako předpokládanou cenu a datum vydání u nás. To vše uvádíme v exkluzivní analýze na straně 22.

Zahraniční server 1UP ihned po ohlášení černé Elite přispěchal s výpočty, podle nichž jsou ceny obou strojů vyrovnané. To vše za předpokladu, že se výbava konzolí srovná dodatečným nákupem chybějících periferií (u Xboxu jde například o HD DVD přehrávač, u PS3 o větší harddisk či headset). Zůstává tedy pouze na hráčích, kterému z obou strojů dají přednost. V Sony ale zcela jistě nejsou klidní: vždyť i skvostný start ve Velké Británii a titul nejrychleji prodávané konzole byl zapomenut, když prodeje v druhý týden spadly o neuvěřitelných 82 %. Japonský výrobce k tomu mlčí.

Nastal ale také čas upgradů vašich plechových miláčků. Tedy, možná nenastal, jenže redakce herních časopisů musí být připravena, a tak nové redakční PC dorazí i se systémem Windows Vista. Halo 2 se blíží, další exkluzivní tituly pro zmíněný systém jsou v přípravě, a již v příštím čísle se můžete těšit právě na recenzi zmíněného Halo 2 pro osobní počítače. Užijete si ale především dostatek exkluzivních zpráv, když se v průběhu nadcházejících dnů chystáme na celkem tři výpravy do zahraničí. Nechejte se překvapit.

# JAK HODNOTÍME?

Doupě tvoří redakční tým s mnohaletými zkušenostmi v herní oblasti. Za tu dobu si již vypracoval vlastní metodiku hodnocení her. Nenadhodnocujeme, ani se nesnažíme kvůli snaze o větší „intelektuálnost" dávat titulům méně, než si zaslouží. Naše hodnocení zohledňuje nejen náš celkový dojem z hraní, ale také situaci v daném žánru a případnou konkurenci. Jedno číslo není všemocné, přesto můžete brát níže popsané milníky v recenzích Doupěte za závazné.

## 3 ZÁKLADNÍ PRAVIDLA RECENZÍ

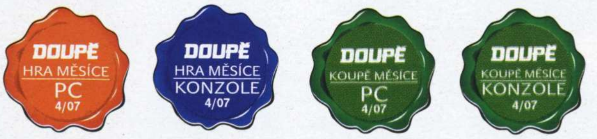
[1] Doupě je magazínem všech hráčů a i recenze tomu odpovídají. Nezahltíme vás tunou zkratek a slangových výrazů jen proto, abychom vypadali chytřejší. Píšeme jasně a srozumitelně tak, aby si v textu našli své jak fanoušci žánru, tak začínající.

[2] Recenze Doupěte hru opravdu hodnotí a ne jen popisují. Čistý popis si můžete přečíst na krabici nebo v internetovém obchodě.

[3] Číselné hodnocení a recenze nejsou dva odlišné světy. Každá recenze Doupěte svým vyzněním koresponduje s číselným verdiktem na konci. Skvělá hra si nadšenou recenzi zaslouží!

## SPECIÁLNÍ OCENĚNÍ

Čtyři vyvolené a nejzajímavější hry se v každém Doupěti dočkají zvláštní pocty.

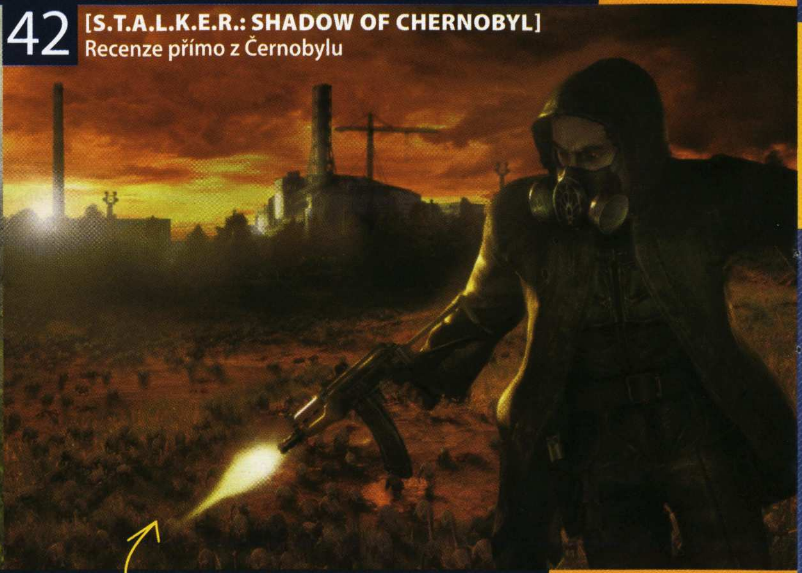


## BODOVÉ HODNOCENÍ RECENZÍ

| | |
|---|---|
| 10 | Čistá materializace herní nirvány. Hra, která dokáže přitáhnout a vyždímat všechny bez ohledu na národnost, přesvědčení, rasu a značku myši. Zkrátka naprostá bomba! |
| 9.0 | Vynikající titul, jenž udrží u obrazovky od prvního spuštění po závěrečné titulky. Často vysoce originální nebo alespoň inovativní hra, ve které ale mohou zarytí hnidopiši nalézt pár minoritních chyb. |
| 8.0 | Skvělá hra, u níž se již nekladou takové nároky na originalitu a nápady, hraje se ovšem stále báječně. Nedostatky jsou kosmetické, od sporné grafiky, délky až po obsazení slizkého mutanta na místo, kde mohla být sličná bojovnice. |
| 7.0 | Ačkoliv jde o silný nadprůměr, nedostatky začínají zasahovat do hratelnosti. Jinak vynikající hru může komplikovat ovládání nebo jednoduše nuda, která se dostaví po pár hodinách hraní. Klady však ženou hráče bez problémů dál. |
| 6.0 | Dobrá hra, která překvapuje řadou prvků, ale jiné ji zákeřně kazí. Skvělý nápad může být zabalen do nevzhledné grafiky, provařeného konceptu, ovšem při odhlédnutí od chyb se lze stále bavit. |
| 5.0 | Dokonalý průměr, který hráče nepohorší, nenadchne, nemusíme se k jeho hraní přemáhat, ale zároveň po delší době nenalezneme pocit naplnění jako u lepších titulů. Jako chvilkové odreagování dostačující volba. |
| 4.0 | Začínají se objevovat prvky, které vyloženě komplikují vlastní hraní. Chyby v programu, grafika rozhoupávající žaludek nebo příběh se syndromem telenovel prohnaný průmyslovým lisem a další. |
| 3.0 | Špatná hra, v níž naleznou světlé stránky pouze skalní příznivci. Zápory provádějí puč, chápou se vlády a nutí běžného hráče k přemáhání, aby u obrazovky z jakéhokoliv nepochopitelného důvodu setrval. |
| 2.0 | „Za co jsem to utratil peníze?" vykřikne hráč po spuštění dvojkového titulu. Pokud po zvolání nenásleduje infarkt, dočká se koncentrace toho nejhoršího, čeho lze v herním designu dosáhnout. |
| 1.0 | Vtípek osudu, prvotní úkaz herní apokalypsy a skutečný důvod, proč vytáhnout redakční likvidátor hloupých her™. Před podobně označenými hrami proveďte zaklínání osmé úrovně na kilometrovou vzdálenost. |

# OBSAH

26 **[ZAKLÍNAČ]**
Jedinečné polské RPG se blíží!



42 **[S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL]**
Recenze přímo z Černobylu

## CO NAJDETE V DOUPĚTI?

**3** Editorial
**4** Obsah
**6** Redakční stránka

### LOADING

**[Novinky]**

**8** Turning Point: Fall of Liberty
**9** Manhunt 2
**10** Fable 2
**12** Halo 3
**13** Overlord
**14** Conan
**15** Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction
**16** Urban Mysteries
**17** Codename Panzers: Cold War
**18** Fury

**9** TOP 10
**14** Progaming
**17** Jazykový koutek
**21** Jízdní řád
**20** Bleskem ze světa her
**22** Xbox 360 Elite
**23** Byznys
**24** Pavlač

**[Preview]**

**26** Zaklínač
**32** Shadowrun
**34** Mercenaries 2: World in Flames
**36** Tabula Rasa

**[Téma čísla]**

**38** Hry, reklama a merchandising

### PC RECENZE

**[Recenze]**

48 S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
52 Command and Conquer: Tiberium Wars
**56** Virtua Tennis 3
**58** The Elder Scrolls Oblivion: Shivering Isles
**60** Penumbra – Overture
**62** Ancient Wars: Sparta
**64** Robinsonovi
**65** UEFA Champions League 2006–07
**66** The Show
**68** Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific
**70** Genesis Rising
**72** Frontline: Kursk
**73** Titan Quest: Immortal Throne
**74** Heroes of Annihilated Empires
**75** Galactic Civilizations 2: Dark Avatar

**[Budgety]**

**76** Hry za pakatel!

### KONZOLOVÉ RECENZE

**[Recenze]**

**78** God of War 2
**80** Burnout Dominator
**81** The Godfather: Blackhand Edition
**83** Medal of Honor: Vanguard
**84** Theme Park
**85** Prince of Persia: Rival Swords
**86** Digital Devil Saga 2

**[Budgety]**

**88** Hry za pakatel!

### BONUS ZONE

**[Rubriky]**

**90** Hitparády
**91** Herní kvíz
**92** Rozšířený zážitek: Oblivion
**95** Nostalgie: Fallout
**96** Naostro: Dan Kreš, Microsoft
**98** Freehry
**99** Hry na mobil
**100** Hráčův rádce – originalita nadevše
**101** Blog
**108** Listárna
**110** Obsah CD/DVD

**[Hardware]**

**102** Hardware News
**104** TEST: Levné herní notebooky

52
**[COMMAND AND CONQUER: TIBERIUM WARS]**
Křiklavě zelená zábava

38
**[TÉMA ČÍSLA]**
Hry, reklama a merchandising

nová eXtra Klasika
počítačových her

**199 Kč**
Doporučená cena

**PŘIČICHNĚTE KE KVALITÁM NEJÚSPĚŠNĚJŠÍ SÉRIE POČÍTAČOVÝCH HER NA TRHU.**
**KDEJAKÝ PES UŽ DNES VÍ, ŽE POUZE NOVÁ EXTRA KLASIKA**

- A) je v prodeji za bezkonkurenční cenu 199,- Kč! ✓
- B) obsahuje pouze hry v profesionální české verzi! ✓
- C) je pravidelně a dlouhodobě aktualizována! ✓
- D) obsahuje pouze ty nejlepší hry, které prostě musíte mít! ✓

## POZOR! JEDINEČNÁ AKCE PRO SBĚRATELE PC HER!

**POKUD SI V DOBĚ OD 26. DUBNA DO 26. ČERVNA KOUPÍTE LIBOVOLNOU Z TĚCHTO NOVÝCH NXK HER...**

Colin McRae Rally 2005
Fable: The Lost Chapters
Heroes of Might and Magic III Complete
Juiced
Medieval: Total War Gold
Stubbs The Zombie in Rebel Without a Pulse
*

**... MŮŽETE IHNED VYHRÁT JEDNU ZE STOVEK DALŠÍCH SKVĚLÝCH HER A JEŠTĚ DOSTANETE TAPETU WORLD OF WARCRAFT PRO SVŮJ MOBIL!**

Medieval II Total War
Heroes V
Titan Quest
F.E.A.R.
Warcraft
SWAT 4 Gold
Homeworld 2
Heroes of Might and Magic IV
Riddick

* datum vydání těchto her se může změnit

Svět počítačů
CD PROJEKT
SECTOR
ONLINE ENTERTAINMENT
http://www.sector.sk

**Více informací a pravidla akce naleznete na www.cdprojekt.cz/nxk**

PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE CZ CD PROJEKT

# Měsíc v redakci

### KAMIL GRIC
ŠÉFREDAKTOR

V předcházejících týdnech jsem si dal jasný cíl: zdolat vytížení a z pracovních víkendů udělat opět dny plné volna a odpočinku. Nezdařilo se. Ne snad, že bych i o víkendech musel zvládat běžnou agendu, komunikovat s partnery či autory. Kdy jindy ale hrát hry, které si neuváženě vezmete na recenzi? Až na výjimky ale nebylo čeho litovat.

**TOP 3**

1. **Nepracovní aktivity – výlet, piknik i večerní oslavy**
2. **Theme Park pro DS**
3. **Černý Xbox 360 vypadá mňam**

### HONZA MORKES
ZÁSTUPCE ŠÉFREDAKTORA

Jaro obdobím sucha? Pche, naivní představa. Místo aby si člověk hezky vybral jednu svou vyvolenou a s ní trávil každou volnou chvilku (mluvím pochopitelně o hře:-), musí promiskuitně přebíhat mezi tou spoustou lákavých názvů. Stalker, Fall, Tiberium Wars, Supreme Commander, Jade Empire… Dopadlo to, jak to dopadnout muselo – pořádně jsem si neužil ani s jednou. Tak snad příště.

**TOP 3**

1. **Všichni se mi smějí, ale dělám konečně řidičák**
2. **Sháním compatibility patch uzávěrka/státnice**
3. **Věřím, že dostat se na vrchol ATP je stejně lehké jak ve Virtua Tennisu**

### KAREL KALIŠ
VEDOUCÍ KONZOLOVÉ SEKCE

Březen, ke konzolím vlezem, duben, ješte u nich sedět budem? Už to tak vypadá. Sotva opadlo vytržení z PS3, dorazila další vlna zábavy pro jejího předchůdce, PS2. Pecky jako God of War 2 či Burnout Dominator halasně dávají najevo, že tato platforma ještě není s dechem u konce. Ovšem tento měsíc byl bohatý i na PC – C&C 3, Silent Hunter 4, Stalker… vážně jsem nevěděl, kam upřít svoji pozornost nejdříve.

**TOP 3**

1. **God of War 2**
2. **Silent Hunter 4**
3. **~~Redakční dostaveníčko v hospodě~~ (Oprava: Pracovní redakční porada a plodná diskuse)**

### MICHAEL STERN
VEDOUCÍ SEKCE LOADING

Co dokáže nejspolehlivěji vyléčit závislost na onlinovkách? Nedostatek času! Schválně si to zkuste, několik večerů se nepřipojte k pravidelným gildovním akcím a on se ten reálný život bude hned stíhat žít daleko lépe. Jen do toho po chvíli zase nespadnout, takže preventivně smazat účet a vynadat někomu hodně vysoko postavenému z tvůrčího týmu hry, aby dal doživotní ban vaší IP adrese :-).

**TOP 3**

1. **Zrušení platby World of Warcraft**
2. **Stalker: Shadow of Chernobyl stojí za hřích**
3. **Vítání jara (zalezením hlouběji do pokoje)**

### MICHAL ACLER
VEDOUCÍ SEKCE DVD

Jaro je konečně tady a já stále častěji opouštím teplé místo u počítače a razím někam ven. I přesto se ale našlo pár titulů, které mě k obrazovce na pořádně dlouhou dobu přikovaly. Minulý měsíc se o to zasloužil především strategický Command & Conquer 3, napínavá Penumbra – Overture a ryze oddychový SSX Blur na Wii.

**TOP 3**

1. **Jaro, teplo a související věci**
2. **Slavíme 2. narozeniny s iPunk.cz**
3. **Pořád pracuju a pořád mě to baví**

### LADISLAV NOSÁKOVEC
STÁLÝ SPOLUPRACOVNÍK

Uplynulý měsíc se pro mojl osobu nesl ve znamení cestování. Několikrát měsíčně do hlavního města, týden strávený ve společnosti přítelkyně na chatě a nakonec prodloužený víkend v Bratislavě. Na hry tak tentokrát zbylo minimum času. Vyšlo něco zajímavého? :-)

**TOP 3**

1. **Chataření**
2. **Prodloužený víkend v Bratislavě**
3. **Sluníčko vysvitlo :-)**

### DAVID SLÁMA
ŠÉFREDAKTOR DOUPĚ.CZ

Poslední měsíc se toho pro mě změnilo na Doupěti hodně. Píši pro časopis jako dřív, ano, ale od prvního dubna se mi dostalo příjemné cti usednout do křesla šéfredaktora webového Doupěte – ostatně podrobnosti si můžete přečíst v mém blogu v Bonus Zone. Vedle toho pak bylo asi největší zábavou zkusit stihnout uzávěrku tady v časopise... snad se zadařilo a některé stránky nejsou prázdné. :-)

**TOP 3**

1. **Ještě jsem se nezbláznil**
2. **Možná…**
3. **Nebo ano?**

### TOMÁŠ VRÁNA
STÁLÝ SPOLUPRACOVNÍK

Přestože venku svítilo sluníčko, já se vydal o pár desítek let zpátky, konkrétně do mrazivého Ruska. Naneštěstí byla moje jednotka rozprášena během pěti minut, takže jsem zpět a opět si mohu užívat začátek jara.

**TOP 3**

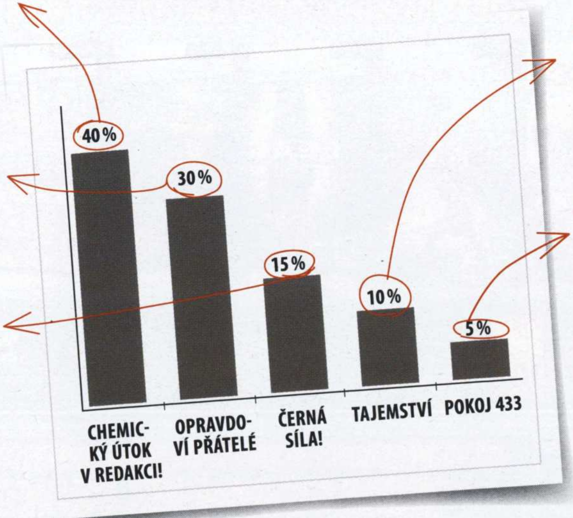
1. **Jaro**
2. **Velikonoce**
3. **Volno!**

## O ČEM SE MLUVÍ V REDAKCI?

**1.** Chemický útok zamořil redakci! Ne, příčinou tentokrát nebylo hygienické zanedbání z důvodů několikadenního nepřerušovaného hraní, ale největší pecky tohoto čísla. Stalker i Command and Conquer útočí na bezbranné redaktory radioaktivními izotopy a jedovatým tiberiem. Když už se zdálo, že David konečně dohrál Tiberium Wars a budeme moci zas dýchat jen čerstvý brněnský smog, přišel Michael s čerstvou dávkou z Černobylu. Chceme příplatky za rizikové pracoviště!

**2.** Pravé kamarády poznáte až ve chvílích, kdy jste úplně na dně. Troufáme si tvrdit, že jsme Michaelu Sternovi ukázali, že v nás má opravdovou oporu. Po ukončení jeho několikaletého vztahu (říkal jí něžně – WoW) se snažíme být mu stále nablízku, povídat si s ním a rozveselovat jej, aby neupadl do depresí. Už jsme i rozebrali chyby, které s ní udělal (strávil s ní 70 levelů!), a držíme mu palce. Příště to bude určitě ta pravá! (Případné zájemkyně o zlomeného citlivého muže nechť neprodleně kontaktují redakci.)

**3.** V době, kdy je nejmenovaným politickým představitelům vyčítán rasismus, my jako Doupě musíme jednoznačně prohlásit: „Černou máme rádi!" O PS3 je neustále přetahovaná a počet redaktorů přemýšlejících o nákupu Xbox 360 Elite rovněž utěšeně roste. Ale žádná diskriminace, sněhobílé NDS Lite rozhodně k vodě nepouštíme.



**4.** Tajemství je strašná věc. Nesmíte jej nikomu prozradit, přitom nemyslíte na nic jiného, než až TO někomu řeknete. K čertu s tím! Chystáme pro vás… CENZORED

**5.** Pozornosti redakce pochopitelně neunikl velký skandál fotbalové reprezentace. Však víte… peníze, údajná lehká děvčata, porušená večerka. Zajímá nás jedna věc – co by se špehující bulvární novinářkou udělal takový Krátos z God of War…

# LOADING

## Nejžhavější novinky ze světa počítačových i konzolových her

## DEPRESIVNÍ NOVINKY

**MICHAEL STERN**
vedoucí sekce Loading

Kalendářní jaro zaklepalo na zamrzlé dveře již před nějakou dobou a to skutečné, klimatické se nelítostně sune za ním. To by ale nebyly počítačové hry, aby hráčům nevyšly vstříc a všechny ty radostné sluneční paprsky a cvrlikot ptáků nevyvážily pořádnou dávkou deprese. Nejde pouze o bezútěšnou Zónu v akci Stalker nebo atomovými výbuchy spálenou Ameriku, do které čtenáře v Nostalgii čísla zavede Fallout. Ani novinky neopustily chmurné myšlenky, a tak nás připravované hry jako Turning Point: Fall of Liberty nebo Urban Mysteries zavedou do minimálně stejně temných kulis, jako jejich existující kolegové. Ba co víc, ani vtipně laděná strategie Overlord se nás nechystá rozveselit přímým způsobem – v roli vládce zla budeme posílat na smrt stovky roztomilých skřítků.

Že vypadá mnohem nadějněji polský Zaklínač v roli aktuálního preview měsíce? Kdeže, zaklínač si vaří své jedy v zemi plné rozkladu, aby hráče již brzy uhranul svou slibovanou velkolepostí, podobně jako Manhunt 2 brousí úlomky skla a sbírá igelitové pytlíky na hlavy nic netušících obětí. Ještěže je zde starý dobrý Peter Molyneux a jeho Fable, která nám dovolí být tak hodnými, jak jen si budeme přát. I když prý v ní bude možné nechat svého zraněného psa kulhat kilometry za hráčem bez pomoci… Ach jo, virtuální život nestojí za nic. Alespoň že Molyneuxe napadlo dát do hry hospody s nevyčerpatelnou zásobou alkoholu!

## JEDEN TRAILER VLÁDNE VŠEM

Některé hry musejí plnit sáhodlouhá tisková prohlášení pochybnými přísliby a najímat co nejvíce modelek s co nejmenším počtem oděvů na promo akce, aby vůbec upoutaly pozornost. Grand Theft Autu 4 stačil trailer a servery přetížené nažhavenými nedočkavci padají. Ačkoliv je kolem čtvrtého dílu populární freeformové série možná až příliš povyku, hra má jakožto jedno z mála pokračování skutečně kam jít. Autoři sice použijí stejný herní koncept jako minule, ale děj posunují o deset let kupředu, do současnosti, aby znovu využili svůj um k brilantnímu zachycení všech moderních reálií, od fastfoodů až po hudbu a narážky na populární filmy. Z traileru však čiší vážnost. Nebude již GTA tím rozverným simulátorem gangstera jako Vice City, které parodovalo osmdesátá léta, nebo San Andreas vykreslující styl let devadesátých? Stane se spíše satirou soudobosti nebo rovnou temným kriminálním thrillerem s ruským pašerákem v hlavní roli? Nechme se překvapit, zatím nechť si čtenář vytvoří svůj názor sám po zhlédnutí ukázky na našem DVD. Již nyní se ale objevují předčasné spekulace, o čem bude pátý díl, který díky trademarku silnějšímu než podomácku pálená vodka jistě nezůstane fikcí. Takové GTA z budoucnosti zní velmi šťavnatě, nicméně síla série tkví právě v utahování si z existujících reálií. Ovšem nepředbíhejme, prozatím zcela postačí, když Rockstar odvede dobrou práci na čtyřce.

## NOVINKY

**8 TURNING POINT: FALL OF LIBERTY**
PC | PS3 | XBOX 360

**9 MANHUNT 2**
PS2 | PSP | WII

**10 FABLE 2**
XBOX 360

**12 HALO 3**
XBOX 360

**14 CONAN**
PS3 | XBOX 360

**15 RATCHET & CLANK FUTURE: TOOLS OF DESTRUCTION**
PS3

**16 URBAN MYSTERIES**
PC | PS3

**17 CODENAME PANZERS: COLD WAR**
PC

**18 FURY**
PC

## PREVIEW

**24 ZAKLÍNAČ**
PC

**28 SHADOWRUN**
PC | XBOX 360

**30 MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES**
PC | PS2 | PS3 | XBOX 360

**32 TABULA RASA**
PC

**34 SACRED 2**
PC | XBOX 360

**[8]** TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

**Nacisté obsadili New York!**
| PC | Xbox 360 |

**[10]** FABLE 2

**Peter Molyneux odhaluje tajemství**
| Xbox 360 |

**[24]** ZAKLÍNAČ

**Epické RPG se blíží**
| PC |

**[30]** MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

**Legendární žoldáci tentokrát i na PC!**
| PC | PS2 | PS3 | Xbox 360 |

# TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

Ha! Další válečná akce, ve které bude hráč masově střílet vojáky s vypracovanou muskulaturou pravice od vzorného hajlování," řekne si neznalý pozorovatel. Když však zaostří na minulou hru týmu Spark Unlimited, konzolovou verzi výpravné střílečky Call of Duty, a k tomu přidá fakt, že nově vznikající Turning Point ani v nejmenším nevychází z provařeného konceptu, není třeba ohrnovat nos, ale naopak bychom jej měli naplno ponořit do studnice lákavých příslibů a pořádně nasát. Co dělat s notorickou druhou světovou válkou, když již všichni znají i počet vousů v Hitlerově knírku? Umístit ji do alternativní reality!

Historii stačí pouze šťouchnout malíčkem a již se valí jinam, zcela nepředvídatelným směrem. Například roku 1931 Winstona Churchilla při přecházení silnice srazil taxík, anglický státník ale přežil téměř bez zranění. Avšak co kdyby jej automobil nabral pod mírně jiným úhlem a zavalitý milovník doutníků zahynul? Po této stopě se rozhodli vydat autoři hry a vygradovat její cíl k velmi zajímavé historické situaci. Bez Churchilla zaujala Anglie k válce letargický postoj a stejně jako slepice stojící před hlavní odjištěného raketometu podlehla útoku nacistů. Nebyl zde žádný odpor, Američané se do války vůbec nezapojili, vylodění na Omaha Beach neproběhlo a Steven Spielberg nikdy nenatočil Zachraňte vojína Ryana. Třetí říše měla volné ruce, aby pokračovala ve vývoji smrtících zbraní, do provozu uvedla experimentální techniku a roku 1952 na svých vzducholodích, které jako by vypadly ze steampunkového románu, přeletěla Atlantik a zaklepala New Yorku padajícími bombami na Sochu svobody. Během blitzkriegu si podmanila kus východního pobřeží Spojených států a nacisté jsou nyní jen krok od Washingtonu. Zabrání hráč, aby pověsili prapory s hákovým křížem na Bílý dům?

„Tvoříme kvalitní, vysoce působivé hry s důrazem na filmový realismus," ozřejmuje motto vývojářské společnosti z Kalifornie její ředitel Craig Allen. Turning Point by proto neměl být pouze klasickou střílečkou s inovovanými historickými událostmi a netradičními kulisami New Yorku na pozadí druhé světové války. Hlavní zajímavostí je absence jakýchkoliv větších vojenských sil Američanů – útok je jednoduše překvapil a navíc jej nikdo nečekal přímo v srdci státu. Hráč tak převezme roli řadového občana, který se bude ve vzniklém šrumci snažit spolu s dalšími obyvateli města přežít. Nečekejme žádné předem připravené brífinky otcovského velitele, hratelnost se bude odvíjet přirozeně podle aktuálních potřeb hráče, civilního davu a situací, které pro nás návrháři připraví. Zda bude hráč improvizovat i po stránce bitevního arzenálu, zatím nelze říct, nicméně Třetí říše bude přímo v enginu hry bombardovat ulice plné civilistů obskurními stroji, které jen nahrají neobvyklému zasazení. Uvidíme, zda toto nadějné retro sci-fi dokáže koncem tohoto roku pohnout i naší historií. --MS

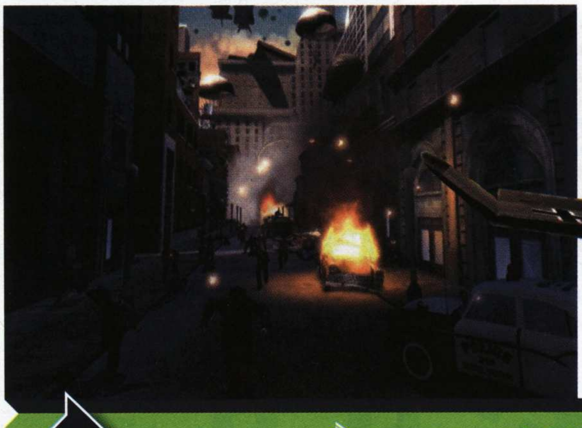
### INFO

**[Žánr]** Akce z pohledu první osoby
**[Výrobce]** Spark Unlimited
**[Vydavatel]** Codemasters
**[Homepage]** www.codemasters.com/turningpoint
**[Datum vydání]** 4. čtvrtletí 2007

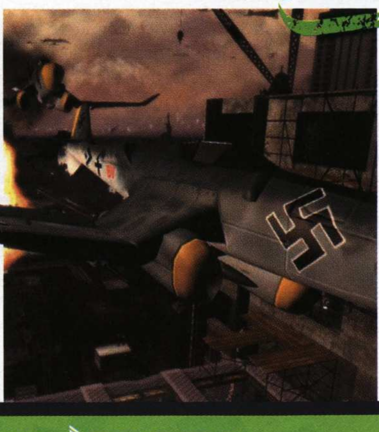
**PLATFORMA: PC, PS3, XBOX 360**

### TOP3

- Druhá světová v Americe
- Filmová výprava
- Hráč v roli civilisty

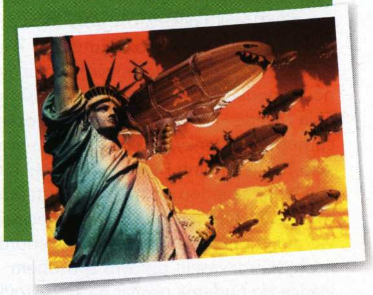


**[PRCHAJÍCÍ DAV]** Tak za kterého z nich budeme hrát?



## AMERIKA POD PALBOU!

Spojené státy se mohou chlubit, že žádná novodobá válka ještě neprobíhala na jejich území. Hry jim však takový osud nedopřávají, vezměme si například velmi vkusně nadsazenou strategii Red Alert 2, ve které Ameriku napadl Sovětský svaz. Pokud srovnáme vzducholodě obdařené znaky kladiva a srpu útočící na New York se zeppeliny s hákovým křížem z Turning Point, dostaneme VELMI podobný obrázek. Tématiku útočících Rusů také dobře proprala akce se skvělou hudbou Freedom Force, v níž hráč coby newyorský odbojář bránil město proti ruské invazi. Zopakuje Turning Point úspěch svých inspirátorů?



## [DROBKY]

### DRUHÝ DATADISK PRO CIVILIZACI

Čtvrtého dílu legendární Civilizace se zatím prodalo 1,5 miliónu. Číslo to není konečné, protože se připravuje další přídavek s podtitulem Beyond The Swords. Kromě standardní datadiskové náplně (10 nových národů, např. Holanďané nebo Byzantinci, nové jednotky, divy světa) se můžeme těšit zejména na propracovanější diplomacii, špionáž a vesmírné vítězství. Například diplomatických možností bude víc a OSN bude k dispozici dříve. Novinkou budou také korporace a náhodné události, včetně přírodních katastrof.

*--Zdroj: TZ, Eurogamer*

### NINTENDO: WIIDÁVÁME HRY, AŽ JSOU HOTOVÉ

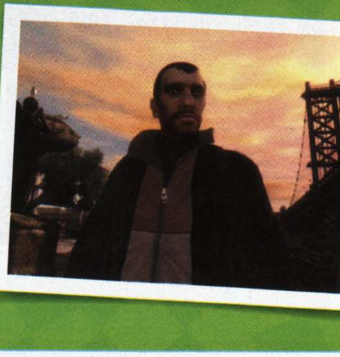
„Nejsme jako ostatní. Nechceme urychlovat vývoj her, aby byly hotové na předvánoční sezónu. Naše hry jdou do obchodů, až jsou s nimi všichni spokojeni." Těmito slovy se brání evropský marketingový manažer Nintenda, Laurent Fisher, stížnostem na nedostatek kvalitních titulů pro Wii. Aby dostál své funkci, zdůraznil, že má velmi dobrý pocit ze silné nabídky titulů pro letošní rok, jimž bude vévodit dvojice Metroid Prime 3: Corruption a Super Mario Galaxy.

*--Zdroj: Gamesindustry.biz*

### TRAILER GTA IV

Dlouho očekávaný trailer dalšího dílu GTA je tu a vy ho samozřejmě najdete i na DVD. Minutové video neřeklo mnoho, přesto byl každý snímek podroben nelítostnému zkoumání tisícovek fandů. Výsledek? Dočkáme se Liberty City alias New Yorku v obvyklém parodickém duchu. Hlavní hrdinou hry bude pravděpodobně Rus nebo jiný Východoevropan, který „zabíjel lidi, pašoval lidi, prodával lidi". V závěru traileru doufá, že v Liberty City „půjdou věci jinak". GTA bez násilí? Pochybujeme. GTA IV má vyjít na PS3 a Xboxu 360 v říjnu.

*--Zdroj: GameSpot, Eurogamer*



# MANHUNT 2

Kontroverzní Manhunt se svého času proslavil především zákazem prodeje pro příliš časté a především zbytečně násilné scény. Přesto (či snad proto?) neskončil jinak průměrný akční titul mezi propadáky, prodejnost byla solidní a ani známý právník Jack Thompson nezabránil ohlášení nového dílu. Manhunt 2 je vyvíjen pro PS2, PSP a Wii, a ačkoliv v mnohém by se měl podobat svému předchůdci, dojde i na několik změn a vylepšení. Předně se jedná o novou dějovou linii, která nemá nic společného s prvním dílem. Jamese Earla Cashe ve druhém díle nahradí doktor Daniel Lamb, jenž je zadržován v soukromém sanatoriu, provozovaném utajenou organizací The Project. Ta se specializuje na vývoj chemických zbraní, a protože doktor Lamb ví o projektu nebezpečně moc, závisí „úspěch" akce na jeho osobě.

Hlavním hrdinou tak bude obyčejný člověk, který se rozhodne pro dobro světa uprchnout a teprve až cestou se naučí, jak nejrychleji zneškodnit nepřítele (zapíchnutím injekční stříkačky do oka, odstraněním páru žeber kleštěmi či usmrcení vysokým napětím). Novinkou by měla být větší interaktivita prostředí (protivníka budete moci zlikvidovat díky objektům nacházejícím se všude kolem), možnost plazení, šplhání či lezení přes překážky, což minulý hrdina neuměl. Objevit by se nově měly také střelné zbraně, se kterými sice nebude taková zábava, nicméně určeny budou především pro krizové situace a boj „na dálku". Pokud je vám více než 18 let, můžete na druhého Manhunta pomalu začít šetřit.

--MD

## TOP3

- Další brutální způsoby zabíjení
- Nový hrdina v hlavní roli
- Větší interaktivita prostředí

## INFO

**[Žánr]** Akce z pohledu třetí osoby
**[Výrobce]** Rockstar London
**[Vydavatel]** Rockstar Games
**[Homepage]** www.rockstargames.com/manhunt2
**[Datum vydání]** Léto 2007

**PLATFORMA: PS2, PSP A WII**

# TOP 10

## HER S APOKALYPTICKOU TÉMATIKOU

Konec světa již byl ve hrách zachycen desítkami způsobů. Ať již ten opravdový nastane kdykoliv a jakoukoliv formou, uveďme si tituly, které se nám do paměti zapsaly nejvíce. -MS

### [1] FALLOUT 1 & 2 (1997, 1998)

Co dodat k legendě, která je považována za nejlepší sci-fi RPG všech dob? Obrovská rozloha západního pobřeží Spojených států naprosto zničených jaderným výbuchem, desítky vtipných úkolů a skrytá tajemství bezútěšného světa, to všechno se již deset let snaží napodobit konkurence. Marně.

### [2] S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL (2007)

Pokud některá současná hra vzdáleně připomíná Fallout, pak je to léta odkládaný Stalker. Ne snad hloubkou příběhu nebo profesionálním zpracováním, ale jeho radioaktivní Zónou, která si žije vlastním životem a překvapuje ohromnou rozlohou, v níž lze najít řadu umně poschovávaných světélkujících překvapení.

### [3] GEARS OF WAR (2006)

Konec lidstva nemusí nastat jenom prostřednictvím štěpení jader uranu či plutonia. Xbox 360 vloni předvedl ukázkový přepad planety Země mimozemšťany a už to vypadalo na její konec, kdyby se analogových páček nechopil hráč a se svým komandem těžkooděnců v této novátorské střílečce, šité na míru konzoli, neudělil emzákům lekci.

### [4] COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS (2007)

V prvním dílu se jen rozverně válčilo, ve druhém přituhlo, ale se třetím se již vražedný nerost tiberium rozrostl na tak velké procento Země, že je ohrožen veškerý život na ní. Vyvraždí se lidé navzájem nebo jim pomohou návštěvníci z vesmíru? Pro milovníky klasických strategií se špičkovým zpracováním povinnost, pro ostatní jen obyčejná hra.

### [5] HELLGATE: LONDON (2007?)

Když jsou všechny vědecké způsoby, jak zlikvidovat naši planetu, provařeny, nasadí scénáristé démony. V připravovaném akčním RPG od autorů Diabla se jimi budou hemžit ulice skutečného Londýna, přičemž kontrovat se jim chystají paladinové s plasmovými meči a další lákavé třídy závislé na výběru hráče.

### [6] THE FALL: LAST DAYS OF GAIA (2007)

Dlouho očekávaný nástupce série Fallout měl těžkou cestu do obchodů. Nejdřív vyšel pouze v němčině se spoustou bugů, a když se konečně dostal minulý měsíc na český trh, zradil jej těžkopádný soubojový systém a hloupá umělá inteligence. Přesto lze The Fall doporučit nostalgikům závislým na nukleárních katastrofách.

### [7] PERIHELION (1993)

Futuristické RPG si to vyřídilo s lidstvem ještě na Amize a použilo k tomu smrtícího viru vypuštěného neznámým padouchem mezi obyvatelstvo. Hráč se povětšinou prodíral nadčasovými městy a dezolátní krajinou s herními mechanismy odpovídajícími klasikám žánru. Jako připomínka starých apokalyptických časů vynikající, hrát se to již ale dnes moc nedá.

### [8] UFO: AFTERMATH (2003)

Česká série UFO se již několik let snaží marně překonat původní legendy od Microprose, nicméně stále balancuje v jejím stínu. I tak ale pravověrná strategie dokázala odvyprávět příběh o ničivém nájezdu mimozemšťanů, kteří zničili život na Zemi pomocí vražedných spór.

### [9] DESTROY ALL HUMANS! (2005)

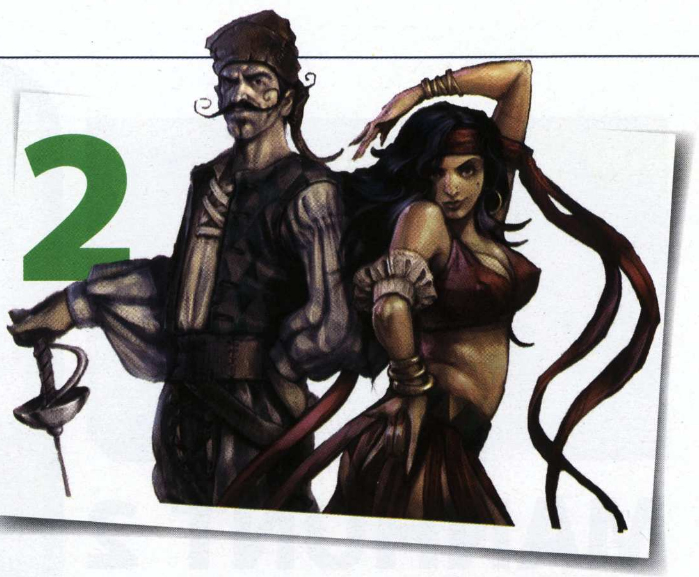
Líbila se vám černá komedie Mars útočí! od Tima Burtona? Pak si jistě oblíbíte arkádovou akci z PS2 a Xboxu, ve které pobíhá sympatický mimozemšťan Crypto, skenuje lidi a zvířata, načež je unáší a vraždí pro jejich DNA, potřebné k rozmnožování cizáků. A pokud by toho bylo málo na jeden zátah, nabízí se i druhý, stejně dobrý díl.

### [10] METALHEART: REPLICANT'S RAMPAGE (2005)

Labutí píseň ruského vydavatele Akella měla stejný cíl jako The Fall – navázat na slávu Falloutu. Zasazení do cyberpunkového světa bylo v pořádku, souboje byly fajn, ovšem zcela na místě nebyla archaická grafika urážející i svého prastarého inspirátora a množství přihlouplých úkolů. Škoda, snad to vyjde příště.

**A DALŠÍ...**
Auto Assault,
Quake 4,
Hlaf-Life 2

# FABLE 2



Když jsme vám v jednom z předchozích čísel Doupěte přinesli článek o nejvýznamnějších osobách herního průmyslu, vizionářský Peter Molyneux se umístil téměř v čele žebříčku. Peter je znám svými potrh-lými, na první pohled nerealizovatelnými nápady. Co si budeme nalhávat, téměř žádný z jeho projektů nebyl ve finále tak úžasný, jak se tvářil na papíře. Přesto šlo o hry špičkové a nekonformní, zmiňme například RPG Fable pro Xbox, které se s odstupem měsíců dočkalo rozšíření verze také na PC. Vývojářům z Lionhead se nepovedlo do hry zakomponovat vše, co plánovali (vzpomeňte na Peterovu veřejnou omluvu za absenci rostoucích stromů). Dvojka ale hodlá nedostatky a plané sliby napravit.

**TOP3**

- Rozsáhlost a věrohodnost herního prostředí
- Možnost výběru pohlaví hrdiny
- Přítomnost realisticky zpracovaných postav a psů

Pokračování se bude odehrávat pět set let po událostech z Fable opět v království Albion. Dostanete možnost navštívit stejná místa jako v prvním dílu, na každém z nich však čas zanechal svou stopu. Z vesničky je metropole, kdysi rozkvétající město bylo přeměněno v ruiny. Modifikace herní plochy by se měla stát jedním z hlavních taháků. Tvůrci sami označují toto vylepšení za „dynamické regiony", kdy dojde na základě proběhnuvších událostí (navazujících na rozhodnutí a akce samotného hráče) k obměnám prostředí. Navíc bude svět, který se stane vaším novým domovem, několikanásobně větší a bez otravného dělení na menší lokace, mezi nimiž by vás čekala otravná loadovací obrazovka.

Stejně jako v původním Fable, i zde bude plynout čas, avšak neprojeví se jen stárnutím postav. Pokud ve svých třiceti vyhladíte vesnici, za deset let na jejím místě naleznete pouze zarostlé zbytky lidských obydlí. Také se sem může nastěhovat uprchlík z další vámi vypleněné vesničky, město znovu zvelebit, nebo z něj vytvořit doupě zločinecké bandy. Možnosti jsou neomezené a velkou roli by měla hrát prostá náhoda, ale také vaše skutky a činy, na základě nichž se vytváří názor ostatních obyvatel světa na vaši maličkost

Zásadní novinkou se stane implementace nejlepšího přítele člověka – psa. Ten nebude jen univerzálním budíkem při ranním žadonění o vycházku, ale také cenným společníkem do nepohody. Trailery dokazují, že chlupáč bude vaším přítelem i společníkem. Na dálku snadno zvětří nepřítele, bude aportovat, lovit potravu, zalézat do špatně viditelných skrýší, honit kočky i slepice, při zařvání stáhne ocas a samozřejmě se zúčastní soubojů (vašich i psích). O svého čtyřnohého mazlíka se musíte také starat, trénovat jej a krmit, jinak zvlčí nebo pojde. Korigovat jej navíc budete moci také mluvenými povely pomocí mikrofonu.

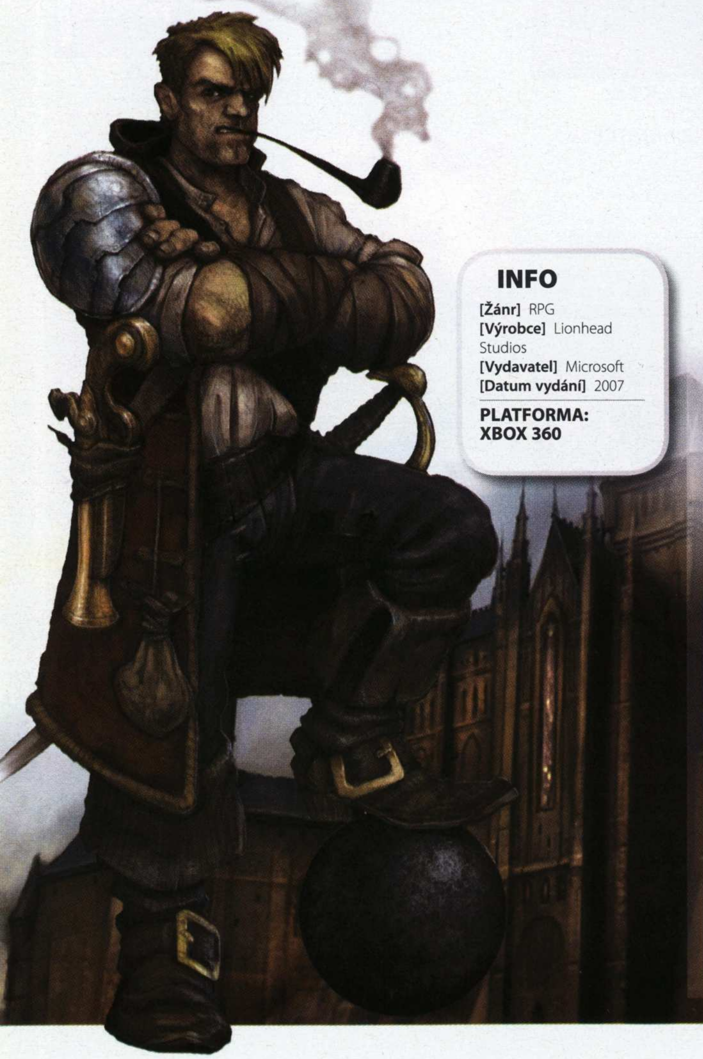
Již originální Fable se snažil převést na monitory počítačů svět živější než jiná RPG, a to v tom smyslu, že jste si mohli pořídit dům a ženu. Ve druhém dílu možnosti nakupování nabobtnají. Vlastnit budete moci prakticky vše, od ponožky až po celé město. Vaše žena (ale také další milenky) bude moci otěhotnět, což ale může platit také o hrdince. Pokud bude vaše herní alter ego ženského pohlaví, může se flirt po devíti měsících transformovat v nového obyvatele Albionu, který ji na delší dobu vzdálí nebezpečným výpravám a dobrodružstvím. Tvrdil snad někdo, že Peter Molyneux už nemá hráčům co nabídnout?

--MD

**INFO**

**[Žánr]** RPG
**[Výrobce]** Lionhead Studios
**[Vydavatel]** Microsoft
**[Datum vydání]** 2007

**PLATFORMA: XBOX 360**



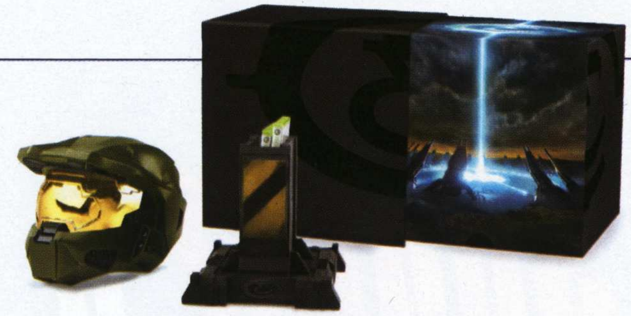
Soutěž o 50.000 Kč
na www.agen.cz

notebooky
tiché počítače
LCD monitory
komponenty

COMPUTER
Agen

AGEN computer s.r.o., Turnovského 263, 100 00 Praha 10, e-mail: agen@agen.cz, tel.: 274 781 781, 274 781 782

# HALO 3



Podle čeho se pozná úspěšná platforma? Mimo jiné především podle svého maskota. Zatímco Nintendo mělo ve své době Maria, nynější vládce konzolového trhu Xbox dokázal takřka na stejný post etablovat svého Master Chiefa. Úspěch Halo závisí již od vzniku prvního dílu v roce 2001 na čisté hratelnosti, kterou prakticky není třeba upravovat, nicméně se třetím dílem přesto přijdou inovace. Tou nejmarkantnější na první pohled je zbrusu nový engine, který si klade za cíl konečně využít výkon Xboxu 360 na maximum. Údaje jako dohled na vzdálenost deseti mil, HDR osvětlení, realistické odrazy na brnění Master Chiefa a dalších površích nasvědčují, že hardware se má šanci skutečně zapotit. Autoři používají sofistikované techniky, jako například odstraňování polygonů, které zrovna nejsou díky objektům v popředí vidět, aby mohli ušetřenou početní sílu věnovat například na realistickou fyziku vody. Když pak hráč šlápne do kaluže nebo vjede vozidlem do jezírka, tekutina se věrně rozšplíchne po okolí.

Aby nebyly efekty vším, mohutně vylepšena bude i umělá inteligence. V příběhu, který nás zavede na Zemi poblíž Nové Mombasy, kde vědci odhalili neznámý artefakt nazývaný Archa, se opět setkáme s Covenanty, z jejichž područí se ovšem nyní vymanili staří Elites, kteří bojují za nezávislost. Znovu se ale utkáme i s chlupatými Bruty, jež scénáristé proměnili v hrdou společnost s bojem v organizovaných skupinách. Obecně by se nepřátelé ve hře měli chovat přirozeněji, nejen stát na místě a čekat, až do jejich aktivačního rádiu naběhne Master Chief s jednou z nových zbraní. K těm se řadí například spartan laser, jenž je schopen propálit většinu materiálů, nebo ostnatý granát, který s sebou nese největší příslib do multiplayeru. Může se totiž přichytit k jakémukoliv povrchu, a při pronásledování je tak pro lovce velmi nebezpečný, poněvadž se dá mnohem snáze přehlédnout. Zajímavostí je rovněž už dříve viděná střelba ze dvou zbraní najednou, přičemž hráč bude moci přebíjet každou zvlášť.

S multiplayerem souvisí i k větší přehlednosti přepracovaný interface a příchod několika návrhářských fines. Vezměme si například mapu Snowbound: všudypřítomný sníh nejenže dokáže oslnit při míření, ale také na krátkou chvíli zanechává stopy. Ovšem ne natolik krátkou, aby hráče nemohl vystopovat protivník. Že by to byl po nástupu slyšitelných kroků v Quake 3 další malý mezník multiplayeru?

Sběratelské edice jsou v kurzu a takový hit jako Halo 3 se jim nemůže vyhnout. Kromě standardní krabice (59,99 $) vyjede z výrobních linek také limitované vydání (69,99 $) uzavírající v plechovém obalu DVD s dokumentem o tvorbě, speciální kalibrační utilitu pro HD televize a knihu s artworky. Pro opravdové fajnšmekry bude určena tzv. legendární edice (129,99 $), jež navíc přinese disk s remasterovanými animovanými sekvencemi z předchozích dvou dílů Halo, machinimou, dalšími materiály z výroby a dále knihu o historii světa Halo a jeho rasách. Hlavním lákadlem je ale helma MJOLNIR Mark VI i se stojánkem, přesně taková, jakou nosí Master Chief. Bohužel si ji ale hráči nebudou moci nasadit na hlavu, poněvadž slouží pouze coby extravagantní úložiště disků se hrou. --MS

## TOP3

- Opět příslib bezchybné hratelnosti
- Nová grafika ždímající Xbox 360 do poslední kapky
- Řada titěrných inovací

## INFO

**[Žánr]** Střílečka z pohledu první osoby
**[Výrobce]** Bungie Studios
**[Vydavatel]** Microsoft Game Studios
**[Homepage]** www.bungie.net/Games/Halo3
**[Datum vydání]** Podzim 2007

**PLATFORMA: XBOX 360**

## [DROBKY]

### „PSP LITE" POTVRZENO

Britský manažer Sony potvrdil, že Sony chystá renovovanou verzi handheldu PSP. „Současné PSP je první generací přístroje," řekl Ray Maguire a dodal, že „PSP lite" by mělo být podobně jako jeho konkurent NDS menší a lehčí. Sony se ovšem rozhodně nehodlá vzdát dominanty konzole – obřího displeje, jehož rozměry tak pravděpodobně zůstanou stejné. Mnozí analytici spekulují rovněž o snížení ceny, dané nižšími náklady na výrobu.

*–Zdroj: Eurogamer*

### NASTÁVÁ VHODNÁ DOBA PRO SPEEDBALL 3

„Dlouho mě přemlouvali, ale až teď je ta správná doba k vytvoření remaku Speedballu 2." Ředitel společnosti Bitmap Brothers v rozhovoru pro britský Eurogamer prozradil, že se už letos dočkáme pokračování brutálního futuristického sportu, který uspěl na začátku devadesátých let na konzoli Amiga a na PC. Hra by měla stejně jako její vzor být jednoduchou a návykovou zábavou určenou zejména pro multiplayerová klání. K tomu budou sloužit zejména propracované možnosti online zápasů.

*–Zdroj: Eurogamer*

### SAMOROST 2 NEZÁVISLOU HROU ROKU

Známá neznámá adventura Samorost 2 získala cenu za nejlepší flashovou hru roku na Festivalu nezávislých her (IGF) v San Francisku. Hra, za kterou stojí tým několika českých tvůrců, zaujala svým unikátním pojetím na pomezí hry a umění. Nominována byla i v kategorii technologické inovace, cenu si ale nakonec neodnesla. Samorost 2 je stejně jako první díl zdarma k dispozici na www.samorost.net, druhou kapitolu však dostanete až po zaplacení 7 dolarů (160 Kč).

*--Zdroj: MF Dnes, Gamasutra*

### NOVÁ E3 V ČERVENCI

Nejznámější světová výstava her, E3, nadále žije. Její nová podoba vyvolaná tlakem největších herních firem však bude vzdálená předchozím monstrózním podnikům. Nová E3 bude komornější, pouze pro vybrané novináře a obchodníky. Uskuteční se v Santa Monice 11.–13. července, a to pouze v několika hotelech. Podrobnosti však zatím známy nejsou. Jak trefně glosují kolegové z Pavlače: „E3 bude. A to je také jediné, co víme."

*--Zdroj: E3Expo, Eurogamer*

# OVERLORD

Zlotřilí černokněžníci nemají lehké povolání. Kromě toho, že se musí na svět neustále šklebit v hrůzostrašné grimase, z mluvení dunivým hlasem je permanentně bolí v krku a od popravování chrabrých hrdinů zase ruce, jsou také nuceni velet armádám svých přisluhovačů. Právě na tomto elementu se rozhodlo vystavět svou ambiciózní hru studio Triumph. V roli temného vládce se vydáme do pestrobarevného světa plného rytířů a magie, ovšem se silami dobra nebudeme bojovat přímo, ale prostřednictvím desítek hemžících se pohůnků, kteří by za nás dali pravou ruku do ohně. A levou taky, spolu s nohami, tělem a hlavou, neboť někteří z nich jsou proti žáru imunní a dokonce dovedou metat ohnivé koule.

Celkem bude hráč moci poslat do boje čtyři druhy roztomilých skřetů. Kromě výše popsané rudé varianty nabídne Overlord modrou odrůdu, která umí léčit a jako jediná se nebojí vody. Zelená skřítata jsou zase mistry v plížení a tichém zabíjení nejrůznějšími jedy, zatímco poslední typ představuje válečníky od srdce… tedy od smradlavého dechu. Jelikož se pod hráčovým velením postupem času nashromáždí až padesát posluhovačů, těžiště hratelnosti bude spočívat v co nejvyváženějším a nejfunkčnějším složením takovéto osobní armády. Jednotlivé úkoly budou vždy vyžadovat specifický přístup a promyšlené nasazení jednotlivých druhů poskoků – nikdy nepůjde pouze mávnutím ruky vyslat ozubené bojovníky a o zbytek se nestarat. V bitevním poli se nachází mnoho nástrah a i protivníci se budou snažit loajalitu hráčových skřetů nahlodat. Neuvěřitelnou paseku dokáže nadělat například svůdná sukuba nebo pár soudků piva, v jejichž blízkosti sluhové ztratí veškeré zábrany a zpijí se do němoty.

Kromě nebezpečných pudů však budou skřítci překvapivě inteligentní. Hráč se vydá přímo doprostřed dění v kůži svého černokněžného avatara a postačí pouze mačkat klávesu akce, čímž pošle skřety na zadané místo. Ti se podle toho, zda je místem prázdná planina, protivník nebo bedna zlata, rozhodnou, jestli se jen vydají na vandr, zaútočí nebo seberou poklad. Starání se o základní potřeby jednotlivých postav by mělo být minimalizováno do té míry, aby se hráč mohl soustředit výhradně na plánování taktiky a komandování větších skupin.

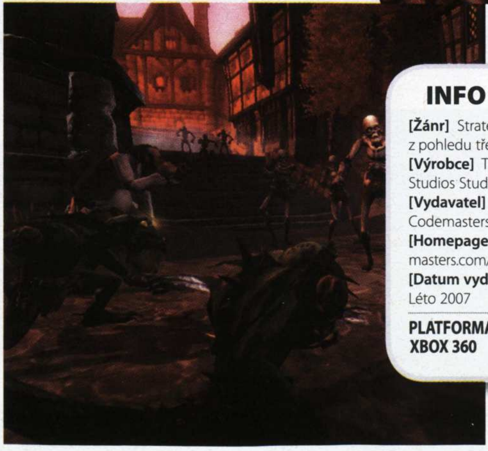
Zajímavý je vývoj hrdiny, který se z vcelku řadového zlouna může stát ztělesněním pekla, nebo se naopak snažit mise plnit relativně mírovou cestou – bez zabíjení civilistů a bezbranných. Podle toho se bude měnit i naše vizáž a sídelní věž. Tu skřeti v průběhu kampaně opravují a v závěru může dosáhnout skutečně monstrózních tvarů. Kromě neotřelého nápadu se Overlord chystá ohromit i spoustou doprovodných detailů. Přisluhovači neustále pobíhají kolem a drancují okolí a nebude výjimkou, aby poražené hrdiny obrali o veškeré brnění, zbraně a sami se do nich navlékli. Tedy hned potom, co odevzdají povinnou desátku svému pánu. Někteří skřeti budou z nalezených magických předmětů a duší nepřátel umět vykovat mocné artefakty, přičemž když jim přikážeme, obětují v kovárenské peci svou duši a předmět získá speciální bonusy. Není snad nápad velet bezmezně oddané armádě dostatečně lákavý? --MS

## KTERÉ SLAVNÉ HRY OVERLORD PŘIPOMÍNÁ?

Při představení základního konceptu hry a pohledu na obrázky se nelze zbavit vzpomínek na několik legendárních titulů. Předně je to **Dungeon Keeper**, v němž jsme v roli ultimátního pána zla vládli desítkám temných stvoření. Grafika je navíc stylizována podobně jako ve druhém dílu této kobkařské strategie. Další reminiscenci představuje **Black & White**. I zde se bude hráčova věž měnit podle jeho skutků. Jako poslední se ozývá novátorská, ale nedoceněná strategie **Sacrifice**, která hru Overlord připomíná pohledem třetí osoby a přítomností hráčova velitele přímo v bitevní vřavě. Zopakuje připravovaný titul úspěch svých předchůdců?

## TOP3

- **Osobní armáda skřetů**
- **Možnost být zlým nebo ještě horším**
- **Příslib širokých možností v hratelnosti**



### INFO

**[Žánr]** Strategie z pohledu třetí osoby
**[Výrobce]** Triumph Studios Studios
**[Vydavatel]** Codemasters
**[Homepage]** www.codemasters.com/overlord
**[Datum vydání]** Léto 2007

**PLATFORMA: PC, XBOX 360**

# CONAN

Gordon Freeman má mozek, Lara Croft prs… ehm, pistole a Conan zase svaly. Co si s kupou anabolické tkáně počít jiného, než popadnout dvoumetrový kyj, případně sváteční sekeru a rubat do nepřátel, seč síly stačí? Conan představuje ideální materiál pro nekomplikované, krvavé akce, což potvrdil již před třemi lety, kdy se prosekal na obrazovky počítačů ve stejnojmenné slovenské arkádě, která si díky atraktivním prostředím a nekomplikované hratelnosti dokázala udržet slušné publikum. Vydavatelská společnost THQ se nyní rozhodla neinovovat, ale dovést k dokonalosti to, co bylo minule načrtnuto. Nový Conan se stane čistokrevnou akcí založenou na drcení akčních tlačítek a zároveň stylovou oslavou 75. výročí vydání první knihy s barbarským svalovcem v hlavní roli. Zároveň poslouží jako předehra k celovečernímu filmu naplánovanému na rok 2008.

Nejdůležitějším faktem na herním Conanovi je dle Toma Smithe z THQ rating M (pouze pro dospělé). Zdánlivě jednoduchá mlátička použije obraz barbara tak, jak jej vylíčilo přes 800 komiksů a velký počet románů – nelítostný řezník koupající se v krvi. Titul je tak již od počátku stylizován co nejnásilněji s krví šplíchající jako z hasičských hadic, skřekem umírajících protivníků a jejich probodáváním nejrůznějšími zbraněmi. Smith přesto tvrdí, že krev nebude tím jediným, co má hráče k obrazovkám připoutat.

Ačkoliv Conan zvládne již na začátku zatlouct pěstí běžného pěšáka do země, na svých toulkách Hyborií se bude vyvíjet. Na začátku hráč využije asi dvacet pět speciálních pohybů, ovšem v průběhu hry se bude moci naučit až stovce dalších. Nepůjde pouze o základní bloky nebo dvojité švihy mečem, pohyby budou úzce souviset s jednotlivými typy zbraní. Oblíbí si hráč jednoduché šavle, obrovské palcáty či rozdvojená kopí s několika ostřími na každé straně? Nebo se bude soustředit na odrážení útoků, kdy povalí protivníka na zem, vytrhne mu vlastní zbraň a tou jej nemilosrdně podřízne? Každý z několika typů nepřátel bude vyžadovat jinou taktiku, stejně jako bossové. Ti se zde podobně jako v dřívějším slovenském Conanovi objeví ve zlomových okamžicích, abychom se neunudili masakrováním běžných pohůnků. Implikují tím tvůrci, že právě toto vraždění bude nudné, a potřebují proto berličku? Dle jejich slov nikoliv, pouze se nechali inspirovat hrami jako God of War nebo Ninja Gaiden.

Hyborie je geograficky zajímavou říší a Nihilistic Software (autoři Vampire: The Masquerade – Redemption a nevydaného Starcraft: Ghost) nám hodlají představit šest jejích nejvýznamnějších provincií. Piktskou džungli vystřídají potemnělé kobky Stygie nebo vyprahlá Kush, ovšem zajímavé situace nás potkají i při přesunu mezi těmito lokacemi. Například na nepřáteli obsazené (ve světě Conana je nepřáteli obsazen i narozeninový večírek) plachetnici, jejíž paluba podléhá útoku gigantické krakatice. Kromě jednoduché hratelnosti zatím máme jedinou výtku ke kameře, která je fixní a pouze sporadicky sleduje hlavní postavu. Nicméně i takový postup minulému hernímu Conanovi vyšel, třeba bude mít úspěch i nyní. --MS

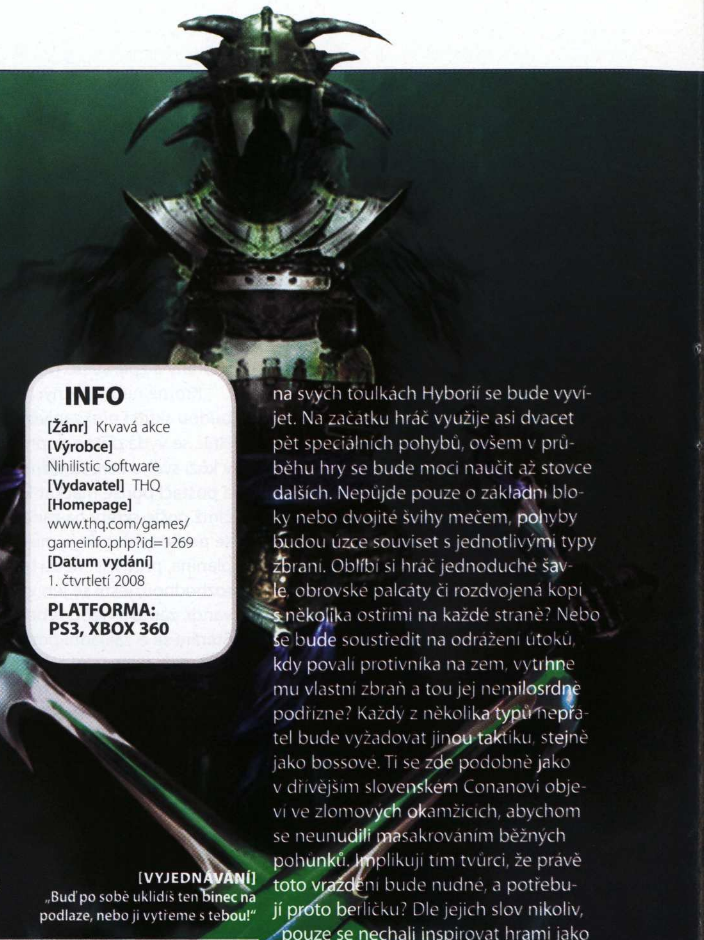
## TOP3

- Neskrývaná přímočarost
- Krev v první řadě
- Nápaditý bossové ve stylu God of War

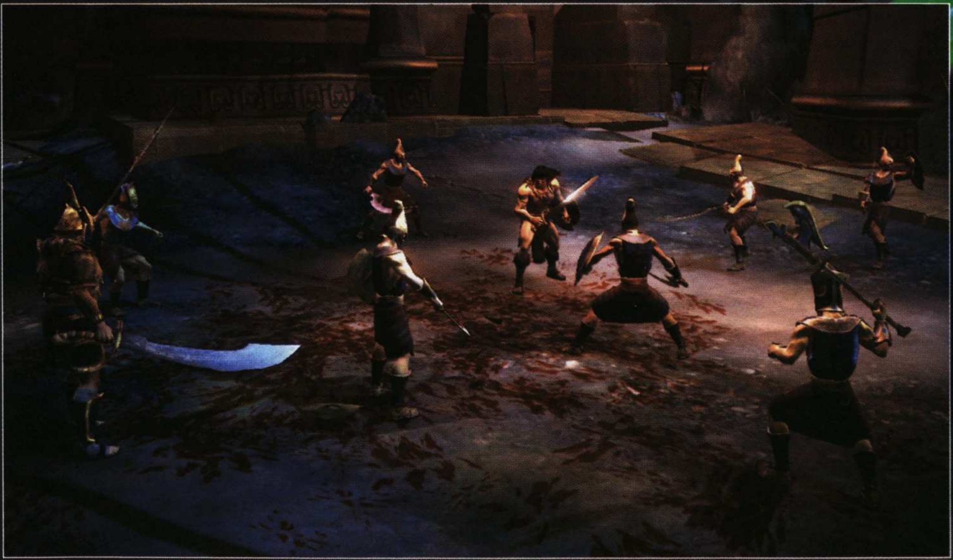
## INFO

**[Žánr]** Krvavá akce
**[Výrobce]**
Nihilistic Software
**[Vydavatel]** THQ
**[Homepage]**
www.thq.com/games/gameinfo.php?id=1269
**[Datum vydání]**
1. čtvrtletí 2008

**PLATFORMA:**
**PS3, XBOX 360**



**[VYJEDNÁVÁNÍ]**
„Buď po sobě uklidíš ten binec na podlaze, nebo ji vytřeme s tebou!“



## [PROGAMING]

### ČR SKONČILA NA MISTROVSTVÍ EVROPY

Česká Counter-Strike reprezentace ve složení Tomáš „zEro“ Bojanovský, Jan „Johan“ Juráň, Michal „rasan“ Davitkovski, Tomáš „small“ Bortel a Jan „ufo“ Klabačka skončila po několika vítězných taženích na Mistrovství Evropy v zápase s týmem Velké Británie. Ačkoliv šlo v tomto turnaji o nervy až do poslední chvíle, nakonec se podařilo zvítězit favorizovaným Angličanům. V prvním zápase na mapě de_dust2 šlo o těsné vítězství v poměru 16:13, na druhé de_nuke byl náskok větší a Češi podlehli v poměru 7:16.

### ÚSPĚCH PRO DEFEATERS V INSIGNIA CADRE

Chyběl malý krůček a mohla to být senzace. Slovenský klan Defeaters se probojoval až do samotného finále prestižní soutěže Insignia Cadre, ale nakonec velmi těsně podlehl stejnojmennému pořádajícímu klanu v poměru 17:19. Pro česko-slovenské osazenstvo Defeaters je to jeden z historicky největších úspěchů. Díky tomuto skvělému výsledku se mohou zařadit po bok evropských špiček, jako jsou Gosu, cZar Gaming a Volt Gaming. Jen tak dál, hoši!

### V PG ONLINE LIGÁCH O 100 000 KČ

První sezóna ProGamers Online lig, online části Mistrovství ČR v počítačových hrách 2007, startuje v těchto dnech. PG ligy budou odehrány v devíti hrách (mj. CS, CoD2, W3, FIFA), očekává se účast více než tisícovky hráčů. Celkem budou hráči soupeřit o 100 000 Kč, celá částka bude vítězům vyplacena v hotovosti, na rozdíl od některých jiných soutěží. Základní skupiny a počátek play-off se odehrají online, finále pak na LANu v hernách sítě AMD PG Cyber Café.

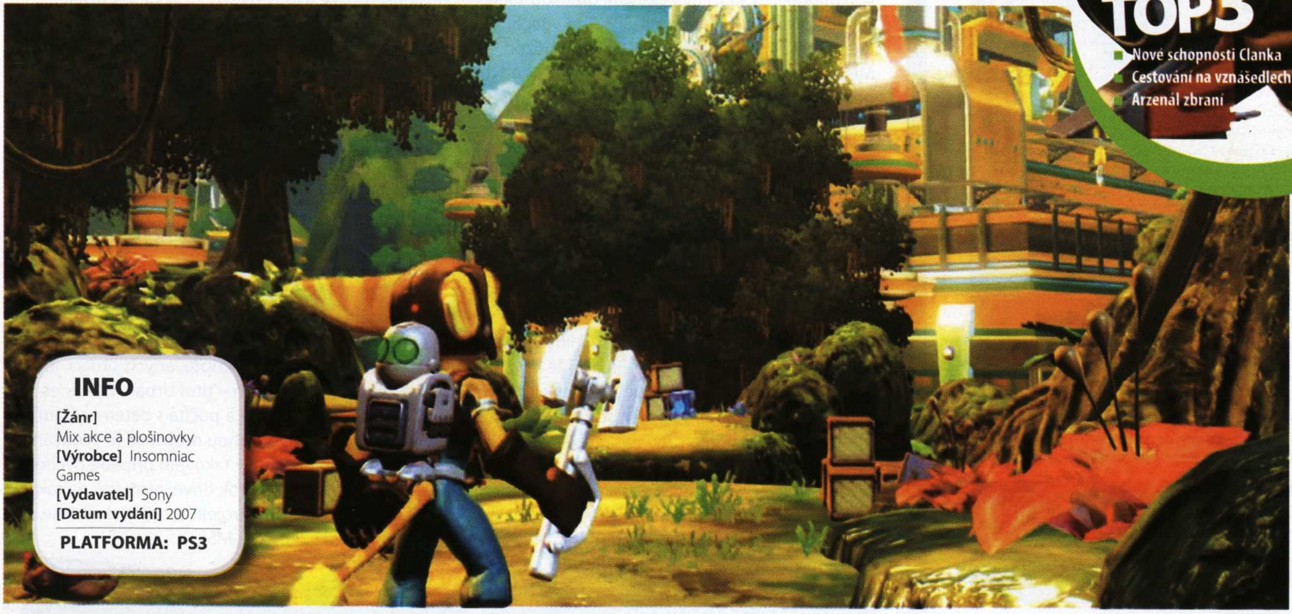
# RATCHET & CLANK FUTURE: TOOLS OF DESTRUCTION

Majitelé PS3 se již brzy dočkají oblíbené dvojky, Ratcheta a Clanka. Nová hra s podtitulem Future: Tools of Destruction se má držet standardů a podle předpokladů neopustí zajeté koleje oblíbené série; čekejme tak opět nápaditý mix plošinovky a akční střílečky. Rozdělení hlavních rolí zůstává stejné – Ratchet vám bude dělat společnost drtivou většinu herního času, Clank jej bude doplňovat při obzvláště zapeklitých situacích (díky novým funkcím a chvatům).

Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction bude situován do konfliktu několika planet (respektive jejich obyvatel), mezi kterými bude nutno pomocí nejrůznějších vznášedel cestovat. Zapomeňte na mírumilovné procházky! Na cestách budete často napadáni, čímž se otevírá prostor zpestřujícím vzdušným bitvám. Hlavní změny má ale prezentovat především ovládání, které bude využívat možností ovladače Sixaxis. Podobně jako u Nintenda Wii bude hrát prim pohyb; nakláněním Sixaxis budete navádět střely přímo na protivníka a zároveň běžným způsobem ovládat jednoho z hrdinů. Pro likvidaci nepřátel využijete inovovaný arzenál, který bude doplněn o několik zajímavých kousků (Plasma Beat, Tornado Launcher či Flame Blaster).

Co se technického zpracování týče, pokrok je patrný již z okolních obrázků. Insomniac Games se zaměřují především na rozšíření lokací a herního světa, jehož rozsáhlost by měla být neporovnatelná s tituly na PS2. Znamená to větší živost prostředí a lokací, kdy se na obrazovce objeví naráz až dvacet velikých a do detailů propracovaných nepřátel, nemluvě o nejrůznějších doplňujících postavičkách, vznášedlech, okolní přírodě a celkově větší detailnosti či dohledu. Na druhou stranu, z řad hráčů se prozatím ozývá názor, že grafika v novém pokračování Ratcheta & Clanka bude až přespříliš vyumělkovaná, barevná a plastická. V tom případě by ale autoři vytáhli další trumf, a sice umělou inteligenci protivníků. Ta totiž v minulém díle místy pokulhávala, a tak prochází od základů nutnou a hloubkovou generální opravou. --MD

**TOP3**
- Nové schopnosti Clanka
- Cestování na vznášedlech
- Arzenál zbraní



**INFO**
**[Žánr]** Mix akce a plošinovky
**[Výrobce]** Insomniac Games
**[Vydavatel]** Sony
**[Datum vydání]** 2007
**PLATFORMA: PS3**

## ZA OPUŠTĚNÍ KLANU K SOUDU?

Na švédské progamingové scéně došlo k menší aféře, která nemá ve světě obdoby. Jejím hlavním protagonistou je hráč Counter-Strike jménem Johan „Face" Klasson. Jablkem sváru se stal jeho odchod z týmu Begrip ke konkurenčním Ninjas in Pyjamas. Na tom by nebylo nic divného, řeknete si, ovšem celý spor je mnohem komplikovanější. Klasson z Begripu odešel i přes platnost svého sedmiměsíčního kontraktu, což nelibě nese vedení týmu v čele s ředitelem Vasilli Richardssonem. Ten hodlá celou věc hnát až k soudu, aby všem ukázal, že hraní je sice dobrá zábava, ale i zde platí určitá pravidla.

## NEOPHYTE.INTEL MĚNÍ SESTAVU

Spolu s přicházejícím jarem se několik týmů rozhodlo obměnit své kádry a jedním z nich je i domácí nEophyte.intel. Po poměrně vydařeném SHG Open 2007 z týmu odešli hráči elektrika a dark. Novými posilami, které přišly podpořit tuto českou legendu, jsou staří známí hráči Outa a Wolfa. O tom, že nová sestava skutečně funguje, se všichni mohli přesvědčit na ESL Sunday Cup, který se jí podařilo vyhrát..

## JAK DOPADL PÁTÝ W3 MINITURNAJ?

Ačkoliv původně nebylo jisté, zda se vůbec odehraje, nakonec k němu došlo. Hned šestnáct hráčů Warcraftu III se proti sobě utkalo v pátém miniturnaji, v němž se hrálo především o body do průběžného žebříčku Českomoravského svazu progamingu. Akce skončila vítězně pro borce s přezdívkou bio.dogmeat, v těsném závěsu na druhém místě skončil SkyR. Doomcaster]DK[ a jako třetí se na bedně usadili w3c]Inferno a WORTEX]DK[.

# NA CO SE TĚŠÍ ...

Vidím tu už někde plížit se Snakea?“

**KAREL KALIŠ**

### METAL GEAR SOLID 4

[PS3] [Zima 2007]

Další díl série, která v nás vždy zanechá ránu jak po seknutí rozžhaveným pohrabáčem. Kojima slibuje, že tentokrát se už opravdu opravdu bude jednat o jeho poslední díl, takže čekáme velké věci. Ve čtvrtém díle se vrátí oblíbené postavy jako Meryl, doktorka Naomi Hunter či třeba Vamp a samotný Snake má před sebou posledních šest měsíců života. Nebo ne? Už nejednou si Kojima s hráči pohrál jako kočka s myší, takže jasné není zatím nic. Kromě toho, že čtvrtý díl bude stejně skvělý, jako ty předchozí. Na to klidně vsadím šéfredaktora.

### THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

[NDS] [Zima 2007]

Twilight Princess nás lehce zklamala nevyužitým potenciálem Wii, i když se i tak jednalo o další nadmíru povedený přírůstek do legendární série. Phantom Hourglass ovšem vsází na možnosti dotykového ovládání u NDS jako na jeden z hlavních trumfů, díky čemuž v nový díl věřím jako v nejrevolučnější od doby Ocariny. Nové dobrodružství Linka navazuje na Wind Wakera, takže se můžeme těšit na vydařenou cel-shade grafiku a návrat na širé moře.

### ASSASSIN'S CREED

[PS3, Xbox 360, PC] [2007]

Znovuzrození stařičkého Prince of Persia z klávesnic borců z Ubisoftu dopadlo na jedničku, takže je více než logické, že se těším na jejich další projekt. Velmi nadějný projekt, měl bych dodat. Assassin's Creed v prvních ukázkách fascinoval úžasně propracovaným chováním davu, realistickými boji a obrovskou svobodou pohybu. I poněkud netradiční zasazení do dob křižáckých válek mě láká, ovšem jak nejspíš všichni víte, skutečnost se má trochu jinak.

### MASS EFFECT

[Xbox 360] [Jaro 2007]

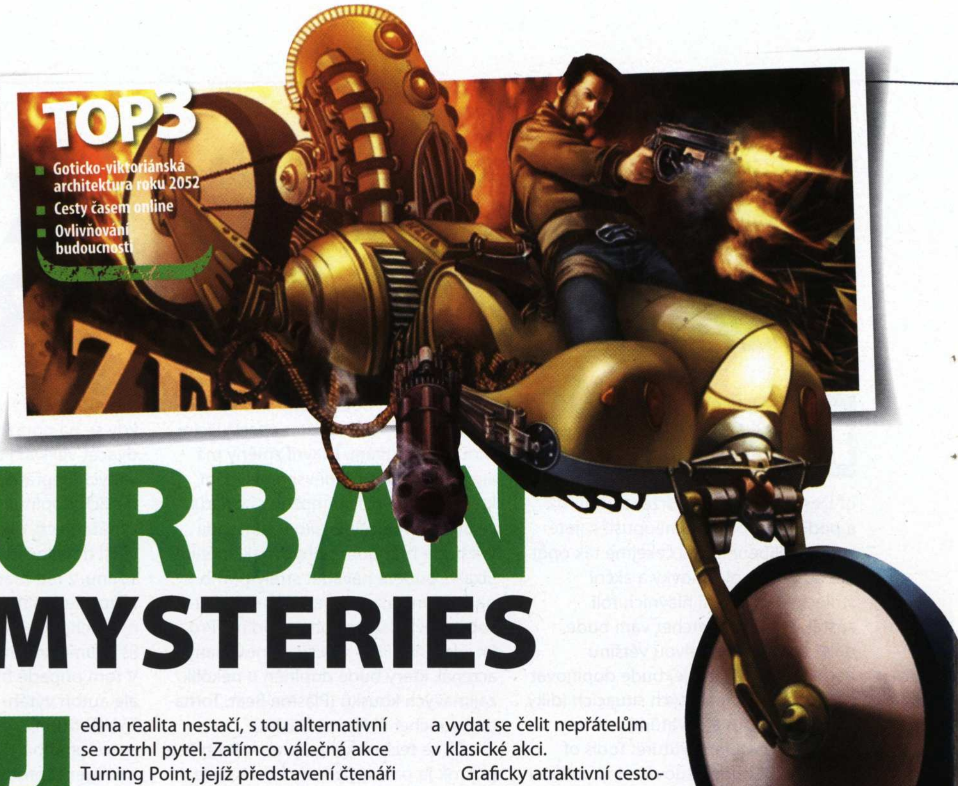
Nové RPG od Bioware. Co? Aha, měl bych prý o tom napsat něco víc. I když, je třeba vůbec ještě něco dodávat? Mass Effect se má stát prvním dílem vesmírné sci-fi trilogie. Zhostíte se role velitele speciálních jednotek, který létá po všech galaxiích a hasí problémy. Tvůrci slibují obrovské a pestré světy, videa ukazují nádhernou grafiku se smyslem pro detail a poněkud akční bojový systém. Tvůrci už s Jade Empire dokázali, že umí vytvořit i vlastní zajímavý svět a nejen využít existující licenci (jako v případě Kotoru).

### PHOENIX WRIGHT 3

[NDS] [2008(?)]

ミツルギ
御剣　怜侍（みつるぎれいじ）

Tady se, přiznávám, jedná o takový můj výstřel naslepo. Přeložení třetího dílu právnické adventury Gyakuten Saiban totiž zatím ještě nebylo oficiálně oznámeno. Capcom na svém fóru prohlásil, že vše do velké míry závisí na prodejích druhého dílu, který je u nás v obchodech právě nyní a jehož recenzi jste si mohli přečíst v minulém čísle Doupěte. Osobně jsem vznik třetího dílu Phoenixe podpořil a koupil si svoji kopii – vám, pokud máte rádi netradiční hry a manga styl, doporučuji to samé.



**TOP3**

- Goticko-viktoriánská architektura roku 2052
- Cesty časem online
- Ovlivňování budoucnosti

# URBAN MYSTERIES

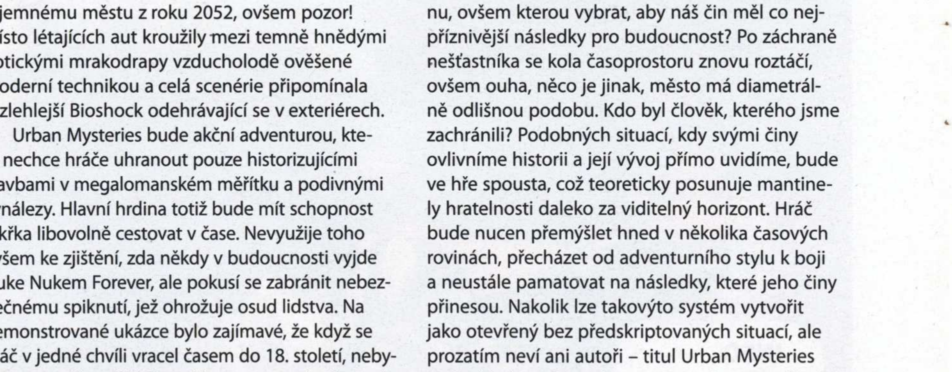
Jedna realita nestačí, s tou alternativní se roztrhl pytel. Zatímco válečná akce Turning Point, jejíž představení čtenáři naleznou na okolních stránkách, jen mírně pozmění minulost, dánské studio Zeitguyz hodlá pořádně překopat budoucnost. Stánek společnosti na Game Developers Conference kolem sebe vyvolával permanentní hlouček kolemjdoucích, kteří byli ukováni grafikou silně modifikovaného enginu Unreal 3. Ten vdechl život tajemnému městu z roku 2052, ovšem pozor! Místo létajících aut kroužily mezi temně hnědými gotickými mrakodrapy vzducholodě ověšené moderní technikou a celá scenérie připomínala rozlehlejší Bioshock odehrávající se v exteriérech.

Urban Mysteries bude akční adventurou, která nechce hráče uhranout pouze historizujícími stavbami v megalomanském měřítku a podivnými vynálezy. Hlavní hrdina totiž bude mít schopnost takřka libovolně cestovat v čase. Nevyužije toho ovšem ke zjištění, zda někdy v budoucnosti vyjde Duke Nukem Forever, ale pokusí se zabránit nebezpečnému spiknutí, jež ohrožuje osud lidstva. Na demonstrované ukázce bylo zajímavé, že když se hráč v jedné chvíli vracel časem do 18. století, nebylo to provedeno fádním střihem se zatmívačkou, ale město se měnilo přímo před našimi zraky – budovám ubývala podlaží, až zcela zmizela a krajina se plynule přetvářela. Změnil se však i život v ulicích, z poklidného bloumání městem se stala válečná vřava! Hráč musel popadnout primitivní mušketu se dvěma druhy útoku (střelba a uhození pažbou) a vydat se čelit nepřátelům v klasické akci.

Graficky atraktivní cestování v čase by na novátorskou hru nestačilo, a tak tvůrci přidávají možnost volby a její následky. Pokud se hráč (pořád ještě v 18. století) probojuje doprostřed města, narazí na dvě osoby uvězněné v protilehlých domech. Zachránit však bude možné pouze jednu, ovšem kterou vybrat, aby náš čin měl co nejpříznivější následky pro budoucnost? Po záchraně nešťastníka se kola časoprostoru znovu roztáčí, ovšem ouha, něco je jinak, město má diametrálně odlišnou podobu. Kdo byl člověk, kterého jsme zachránili? Podobných situací, kdy svými činy ovlivníme historii a její vývoj přímo uvidíme, bude ve hře spousta, což teoreticky posunuje mantinely hratelnosti daleko za viditelný horizont. Hráč bude nucen přemýšlet hned v několika časových rovinách, přecházet od adventurního stylu k boji a neustále pamatovat na následky, které jeho činy přinesou. Nakolik lze takovýto systém vytvořit jako otevřený bez předskriptovaných situací, ale prozatím neví ani autoři – titul Urban Mysteries zatím hledá vydavatele a počítá s datem vydání až někdy v roce 2009. Druhou možností je vydávání epizodického obsahu, v takovém případě bychom se hry mohli dočkat o rok dříve, nicméně na tak slibný steampunkový projekt si raději počkáme, až bude v celku. --MS

## STÁRNOUCÍ MĚSTO

Když bude hráč v Urban Mysteries cestovat časem, přímo za běhu uvidí, jak se před ním celá megalomanská metropole, v níž se dění odehrává, mění. Následující koncepty zachycují průběh takové události.

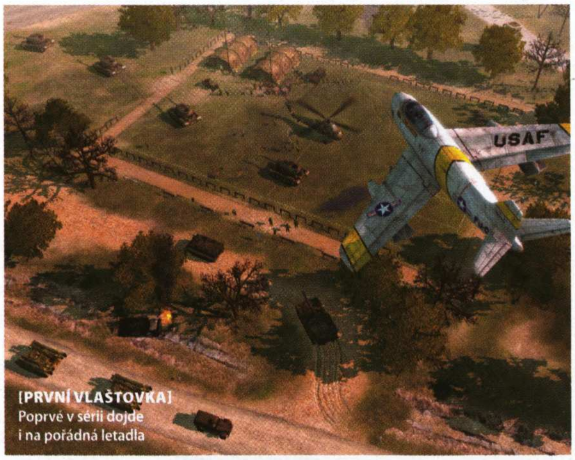


## INFO

**[Žánr]** Akční adventura
**[Výrobce]** Zeitguyz
**[Vydavatel]** Zatím není
**[Homepage]**
www.zeitguyz.com
**[Datum vydání]**
2008 / 2009

**PLATFORMA: PC, PS3**

# CODENAME PANZERS: COLD WAR



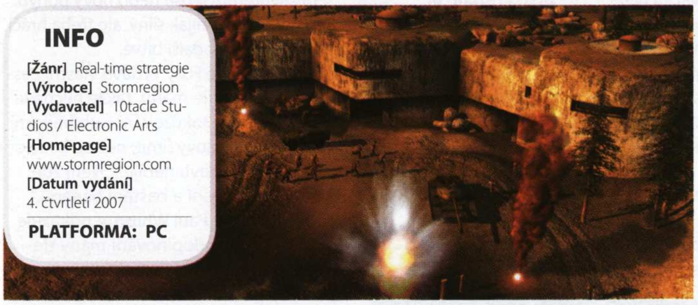
**[PRVNÍ VLAŠTOVKA]** Poprvé v sérii dojde i na pořádná letadla

Již dvakrát se měl hráč možnost chopit tankových divizí a vojáků druhé světové války v povedené sérii real-time strategií Codename Panzers. Přešlapovat na jednom místě však v herní branži znamená rychlou smrt, přičemž společnost Stormregion, autoři strategií S.W.I.N.E. nebo Rush for Berlin, se rakvi brání zuby nehty. Ve třetí instalaci válečného běsnění tak oprašuje pouze původní koncept a tlačí jej o několik let dále, z pekla druhé světové do hrůz pozdější studené války. Příběh se začne odvíjet na počátku padesátých let, přičemž v této době se odštěpí od reality známé z učebnic dějepisu. Během Berlínské blokády, při které Sověti odřízli západní část Berlína. Ta musela být zásobována leteckým mostem Spojenci, se nad letištěm Tempelhof srazí americké zásobovací letadlo s ruským vojenským letounem. Incident vygraduje až k otevřené válce mezi socialistickým Ruskem (Sovětským svazem) a zbytkem světa, přičemž v herním podání se budeme moci zhostit role obou soupeřících stran.

Cold War pokračuje v tradici předešlých titulů z rodiny Codename Panzers, díky čemuž je kladen důraz spíše na zábavu než na historickou přesnost. Na počátku mise se pod naše velení vždy přidá hrdina uzavřený v jednom z nejlepších válečných strojů dané doby a se svými podřízenými se bude za komandování kurzoru protloukat mapou. Těšit se můžeme na řadu různorodých úkolů od zachraňování rukojmích po dobývání betonových bunkrů, to vše nyní ve vylepšeném enginu Gepard3. Charakteristikou a do jisté míry i předností předchozích dílů byla značná nerealističnost – i obrněný tank mohl udolat dobře skrytý pěšák. To ze hry neudělalo frustrující tažení, ve kterém jediná rána tanku znamenala smrt jednotky, ale příjemnou strategickou arkádu. Bude zajímavé sledovat, zda se o podobné zařazení pokusí i Cold War, nicméně pokud bychom měli samopalem sestřelovat přítomná proudová letadla, nejspíš by to nebylo to pravé napalmové. --MS

### TOP3

- Atraktivní technika studené války
- Důraz na hratelnost, ne na reálnost
- Vylepšená grafika



### INFO

**[Žánr]** Real-time strategie
**[Výrobce]** Stormregion
**[Vydavatel]** 10tacle Studios / Electronic Arts
**[Homepage]** www.stormregion.com
**[Datum vydání]** 4. čtvrtletí 2007

**PLATFORMA: PC**

## JAZYKOVÝ KOUTEK

Nedílnou součástí prvního ohlášení každé hry jsou tiskové zprávy. Jedná se o krátký dokument, který má za úkol informovat svět, že připravovaný titul bude to nejlepší, co jsme v našem mrzkém životě viděli, že nás zarazí do židle silou několika megatun a případně kolik peněz autoři utratili za nákup filmových a jiných licencí. Podívejme se nyní na nejokázalejší projevy posledního měsíce.

### Warren Spector o svém novém projektu

„Nemohu toho o projektu prozradit příliš, nicméně vytváříme originální IP (Intelectual Property – duchovní vlastnictví, v tomto případě zasazení nebo dokonce celý styl hry), ale specifika zatím držíme v tajnosti. To, na čem nyní pracujeme, ovšem nemá nic společného s firmou Valve.

Když Warren Spector odešel ze zkrachovalé společnosti Ion Storm, založil vlastní tým Junction Point s mnoha známými osobnostmi herní branže. Nyní je jasné, že nevyvíjí pokračování žádné své legendární hry – Deus Ex 3 ani Thief 4 se nechystá. Zároveň padly zvěsti založené na jednání Spectora s Valve. Jeho budoucí hra tak zřejmě nevyužije ani engine Source.

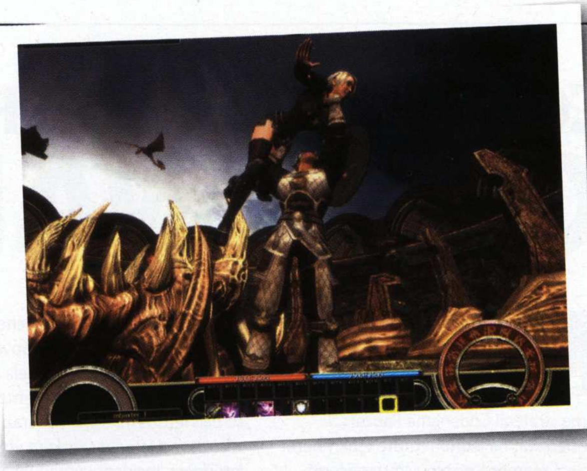
V době, kdy se epizodické hraní potácí na okraji bezedné propasti (ze všech projektů má úspěch pouze Sam & Max), Spector chce jít proti proudu. Ačkoliv slova z rozhovoru jsou jen úvahami a další Warrenův titul nemusí mít s epizodičností nic společného, přesto je zavdána otázka, zdali tento bard herní scény se přeci jen nepokusí o průlom v tomto segmentu trhu.

Myslím, že epizodický způsob distribuce má v budoucnosti co říci. Nikdo však k takovému vývoji zatím nepřistupuje správně. Měl jsem hotový plán na epizodickou distribuci s alternativními financujícími projekty, ale kdokoliv, s kým jsem o tom mluvil, řekl: „Na to je brzy, tohle o pět let předběhlo dobu."

Spector poodhalil příčinu úspěchu svých her. Zatímco vizionáři typu Petera Molyneuxe nám dávají do ruky volnost, která začne brzy nudit (viz Black & White), a naopak silně příběhové hry jsou příliš lineární, ten správný postup leží někde uprostřed. Držme palce, ať takto vypadá další Warrenova hra.

„V Deus Ex měla hlavní postava JC Dentona bratra pracujícího pro tajnou agenturu, z agentury se ale vyklubalo úplně něco jiného, než co o ní smýšlel hráč, museli jste změnit válčící strany, teroristé pak byli ti hodní a tak dále. Každá z těch věcí byla součástí kontextu a smyslu každé minuty hráčových voleb. V tomto ohledu jsem já držel v rukou všechny hráčovy akce. Já určím, že je nutné projít tamtěmi dveřmi a proč, ale, jak se přes ně hráč dostane a jestli u toho někoho zabije nebo použije tichou cestu, je na něm. Konečný cíl tedy není, aby hráč projížděl hrou jako na horské dráze nebo byl naopak vhozen do volného světa, kde by mohl dělat, co chce, ale záhy by byl ztracen. Hledám kompromis, ve kterém mohu takto vést virtuální dialog s každým hráčem."

# FURY



Železničáři jdou do boje! Nejde ale o povstání v českých odborech, nýbrž o nový projekt australského týmu Auran, který se dodnes věnoval výhradně sérii úspěšných virtuálních vláčkovišť Trainz. Nyní však chtějí zkušení autoři zasáhnout více do světa klasických her, a tak se rozhodli, že kolejnice přetaví v ostré meče a vloží je do rukou všech příznivců bojovných onlinovek. Fury mezi všemi připravovanými MMORPG vyniká svou prvoplánovou orientací na PvP souboje hráčů mezi sebou. Tam, kde ostatní tituly budují složitý příběh a naplňují online světy tisícovkami úkolů a vedlejších postav, zde nic z toho nenalezneme. Dlouholetý úspěch her typu Counter-Strike dokazuje, že vybudovat hratelnost pouze na vzájemném soupeření hráčů bezesporu lze, tak proč se o to nepokusit v hybridním fantasy prostředí čerpajícím svou architekturu z evropských i asijských stylů?

Ačkoliv je možné Fury připodobnit k online střílečkám, v základu zůstane tradičním RPG podobným World of Warcraft nebo Guild Wars. Hráč bude veškerý čas sledovat záda svého hrdiny a všechny akce provádět kurzorem nebo klávesovými zkratkami. Jak ale zaujmout hráče pouhými souboji? Auran pracuje na řadě subsystémů, které by z hraní Fury měly udělat ojedinělý zážitek. Předně je zde zajímavý vývoj postavy. Ačkoliv budeme moci hrát pouze za lidi (jiné rasy se zde nevyskytují), nebudeme limitováni žádnou volbou povolání nebo třídy – místo toho jsou zde tzv. inkarnace specifické pro každý souboj. Před každou bitvou si hráč připraví set čtyřiadvaceti naučených schopností, zbraní nebo lektvarů a jen ty bude moci v danou chvíli využívat. Když budeme bojovat proti jedinému kamarádovi, poskládáme si inkarnaci odpovídající těžce obrněnému bojovníkovi. Pokud se ale vydáme s gildou na utkání proti nepřátelskému serveru, vyplatí se složit inkarnaci s důrazem na léčení, takže vznikne cosi jako paladin.

Získávání nových dovedností, jejichž počet šplhá ke stovkám, představuje hlavní lákadlo Fury. Při vítězství v bitvách bude možné dosáhnout jedné z deseti hodností, přičemž každá z nich přinese lepší a lepší schopnosti. Že se budou prohrávající hráči potácet na úrovni frustrované veverky? Nikoliv, jelikož i poražená strana si ze souboje vždy něco odnese, ať již půjde o náhodně generovanou kořist (čím vypracovanější protivník, tím lepší) nebo nový pohyb. Ten nemusí být nijak silný, ale třeba hráči pomůže hned v další bitvě.

Magie se ve Fury vydává vlastní cestou. Nepotřebuje manu, takže nechává na hráči pouze taktizování s ubíhajícími cooldowny (časový limit, než se kouzlo po odpálení znovu nabije). „Není zde žádné ustupování a baštění banánů," říká producent Paul Whipp, a odkazuje tak na komické doplňování many třeba ve WoW. Druhým aspektem magie jsou čtyři základní elementy. Součástí inkarnace bude vždy několik slotů právě pro ně – zaplníme-li je pěti ohnivými esencemi, útočná kouzla budou mít razanci raketového motoru, ovšem léčivá magie bude razantně penalizována. Nepomůže ani přidání vodního elementu, patrona hojivých kouzel, neboť se s ohnivými nekompromisně vyruší.

Taktizování s kouzly skrývá nadějný potenciál, stejně jako souboje mezi servery. Na počátku se má hráč účastnit pouze menších šarvátek se svými soukmenovci, nicméně později se pozvedne prapor celé říše a několik tisíc bojovníků jednoho serveru zaútočí na jeden z mnoha konkurenčních. Aby se celá válečná vřava hýbala i na průměrných počítačích, autoři silně modifikovali převzatý engine Unreal 3. Svůj hněv budeme moci rozpoutat již tento rok! --MS

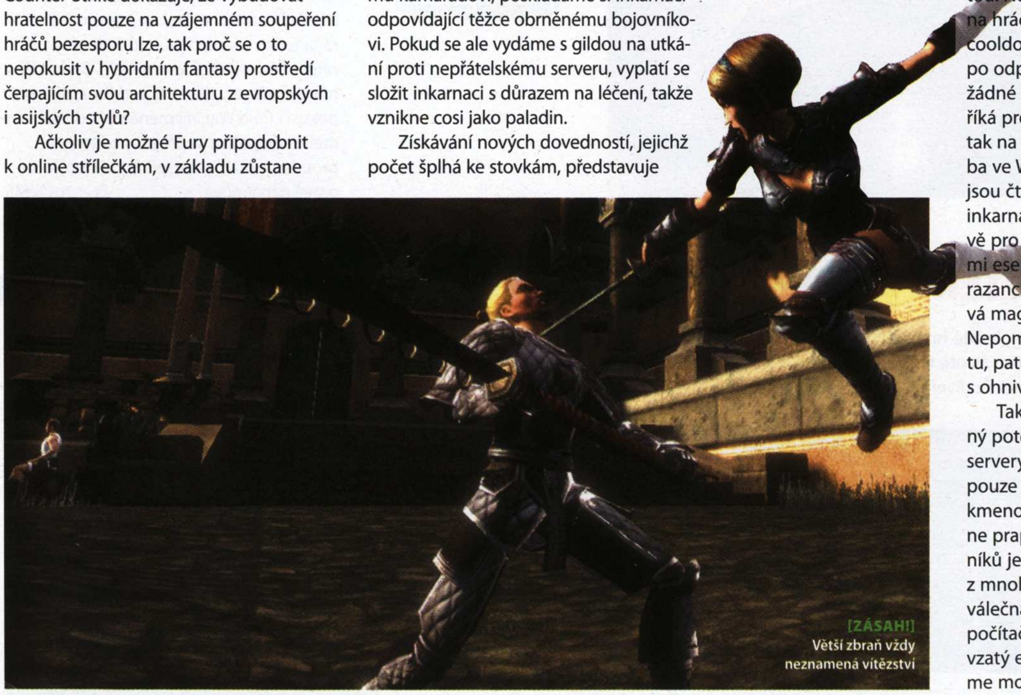
### TOP3

- Čistá PvP fantasy
- Neomezující systém inkarnací
- Souboje mezi herními servery

### INFO

**[Žánr]** MMORPG
**[Výrobce]** Auran
**[Vydavatel]** Gamedock Media Group
**[Homepage]** www.unleashthefury.com
**[Datum vydání]** 4. čtvrtletí 2007

**PLATFORMA: PC**



[ZÁSAH!] Větší zbraň vždy neznamená vítězství

## JEDNOU VĚTOU

**HLAS SOLIDU SNAKEOVI V METAL GEAR SOLID 4** propůjčí opět David Hayter, který rovněž prozradil atmosféru hry: „Snažím se vytvářet dojem poslední mise stárnoucího hrdiny, který si dobře uvědomuje, že je to jeho poslední akce."

EA ohlásila prodloužení licence na využití světa **PÁNA PRSTENŮ,** jejím hmatatelným výsledkem má být **NOVÁ HRA NA MOTIVY** „LOTRa", která však nebude mít nic společného s pozastaveným projektem White Council.

Telltale Games se dohodli s vydavatelstvím Jowood, které díky dohodě **V SRPNU UVEDE DO OBCHODŮ** krabicovou verzi populární epizodické adventury **SAM AND MAX: SEASON 1.**

Games for Windows magazín odhalil **PODROBNOSTI O PŘÍDAVKU COMPANY OF HEROES,** který přinese kampaně za Brity a Němce a vyjde ještě letos.

**ROZMACH ONLINE SVĚTA SECOND LIFE** nyní bude v České republice podporovat společnost Beneta, která dokonce hodlá radit podnikatelům, jak svou živnost přenést i do virtuálního prostředí.

WANT
BOUNDLESS ENERGY

Stvořen ke hraní

**WANT - jsou vytuněné a vymazlené originální počítače zaměřené na maximální výkon ve hrách. Díky použití speciálně vybraným komponentům, dokážeme zvýšit herní sílu o desítky procent se zachováním stability, ceny a záruky.**

## Want Cardinal

- procesor přetaktován o 800Mhz na 4000+!
- grafika GeForce 256MB 7600GS DDR3 vytuněná na maximum
- DVD dvouvrstvá SATA vypalovačka
- rychlý a tichý pevný disk 160GB SATAII 7200ot
- nainstalován legální operační systém Windows

Cardinal je základní z řady WANTů, ale i tak nabízí o 25% vyšší výkon procesoru a mimořádně exclusivní výkon ve 3D. Grafická karta využívá rychlé paměti DDR3, nedostatkem je pouze 512MB DDR2 operační paměti (doporučujem zvýšit na 1024MB).

cena: **15 880,-** včetně DPH

## Want Trace

- procesor přetaktován o celý 1Ghz na výborných 4,33Ghz!
- grafika ATI X1650PRO 256MB vytuněná na maximum
- DVD dvouvrstvá SATA vypalovačka
- 1024 MB DDR2 667 MHz FSB
- rychlý a tichý pevný disk 200GB SATAII 7200ot

Trace je druhý a o poznání silnější WANT. Výkon procesoru se podařilo zvýšit o celých 32%!!! A i tak kvalitní grafika získala díky přetaktování nový rozměr ve 3D hrách. Velkým plusem je operační paměť 1024MB 667MHz DDR2.

cena: **17 976,-** včetně DPH

## Want Cylon

- procesor přetaktován z 3600+ na mnhem zajímavějších 5000+!
- grafika GeForce DDR2 7600GS 256MB DDR2
- DVD dvouvrstvá SATA vypalovačka
- 1024 MB DDR2 800MHz FSB
- rychlý a tichý pevný disk 250GB SATAII 7200ot

Cylon dělá čest svému jménu. Výkonný dvoujádrový procesor X2 jsme zvýšili o 40%. Sílu grafiky jsme po úpravách zvýšili na o třídu vyšší 7600GT!!! Navíc u tohoto modelu jsme použili kvalitnější skříň a výkonější zdroj.

cena: **19 615,-** včetně DPH

## Want Psycho

- procesor přetaktován z 4600+ na 5200+!
- grafika ATI X1650XT DDR3 256MB
- DVD dvouvrstvá SATA vypalovačka
- 1024 MB DDR2 800MHz FSB
- rychlý a tichý pevný disk 250GB SATAII 7200ot

Dvoujádrový X2 4600 je bez vylepšení našlapaný procesor, ale nám se podařilo zvýšit výkon o 11%. Grafika je odpovídající procesoru a i díky skvělému chlazení jsme výkon zvýšili o 7%.

cena: **23 453,-** včetně DPH

## Want Killer

- procesor Core2Duo E6300 posílen o 1140Mhz na rovné 3Ghz!
- grafika ATI X1650XT DDR3 512MB HDTV
- DVD dvouvrstvá SATA vypalovačka
- 1024 MB DDR2 800MHz FSB
- rychlý a tichý pevný disk 250GB SATAII 7200ot 16MB

Výborně vytuněný dvoujádrový procesor (o 45%!!!) dělá z tohoto WANTa opravdového zabijáka. Samozřejmě ve spojení s odpovídající grafikou, pamětí a základní deskou si můžeš být jist, že si zahraješ veškeré hry v tom nejvyšším rozlišení a v největších detailech.

cena: **26 944,-** včetně DPH

## Want Shock

- procesor Core2Duo E6400 vyladěn o 1220Mhz na celkových 3,3Ghz!
- grafika GeForce 8800GTS DDR3 320MB
- paměť 2x1024MB 800MHz FSB
- pevný disk SATAII 320GB 16MB
- nainstalován legální operační systém

Výkon bez přetaktování je úctyhodný, ale zvýšení výkonu po úpravách (+49%) je opravdu šokující. Výkon grafiky jsme zvýšili o 20% a v kombinaci s deskou, paměťmi v dualchanellu a rychlým diskem nebudeš mít s ničím problém.

cena: **35 102,-** včetně DPH

**Co WANT obsahuje:** operační systém podle Tvé volby (Windows VISTA nebo XP HOME), speciální upravenou kabeláž, tichý a výkonný zdroj, záruku 24 měsíců, bezstarostný servis do 24ti hodin po celé ČR, vypalovací program NERO, AVG antivir, předinstalován Windows OFFICE 2007, laserovou myš a klávesnici.

Windows Vista

Microsoft Windows xp

Vše je nainstalováno, nastaveno a vytuněno - pouze rozbalíš, zapneš a hraješ…

Dej mu svůj život!

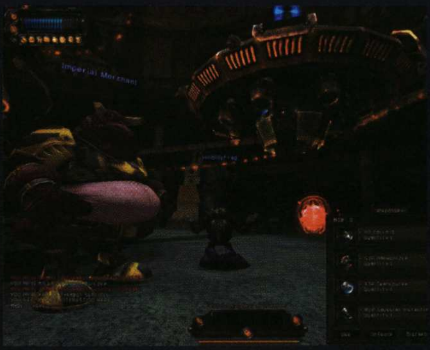
**Nákup na splátky po telefonu nebo přes internet - 6 měsíců bez navýšení!**

**www.want.cz**

obchod tel.: **377 222 856, 373 729 576, 775 666 543**, e-mail: **obchod@want.cz**

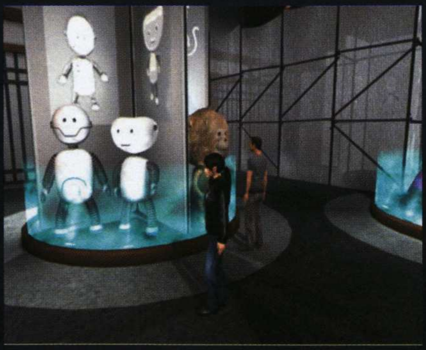
vyrábí a dodává: Intercomp Plzeň, s.r.o, náměstí Republiky 3, Plzeň 30100

INTERCOMP



## ADRENALINOVÉ DOBRODRUŽSTVÍ

Potrpíte si na humorné hry? A onlinovky taky můžete? V případě, že je vaše odpověď na obě otázky kladná, nasměrujte svůj pohled na očekávanou onlinovou akci **Phylon**. Ta se odehrává na planetě jménem Anura, která je obývána celou řadou pitoreskních stvoření, jež spolu bojují v arénách s cílem získat zkušenostní body pro další vývoj. Některého z těchto hrdinů s komiksovým vzhledem budete ovládat i vy z pohledu třetí osoby a pokusíte se s ním v některém z módů (deathmatch, domination apod.) porazit množství nepřátel. Hlavní předností Phylonu je totiž možnost současné hry několika stovek lidí v jedné aréně, což předznamenává pořádnou rubanici.



## DREAMFALL NA EPIZODY

Ať už si o epizodických hrách myslíte cokoliv, stále se objevují firmy, které by to s nimi rády zkusily. Tou poslední je norský Funcom, jenž oznámil práce na **Dreamfall Chapters**, což bude pokračování s skvělé adventurní série ze dvou světů, magické Arcadie a reálného Starku, s hrdinkou April Ryan v hlavní roli. Prozatím nepadla žádná konkrétní informace o příběhu, zpracování či množství epizod, ví se jen, že každá z nich by měla být šířena digitálně a až posléze budou všechny dohromady vydány v kompilaci. My můžeme jen doufat, že se autorům podaří jednotlivé epizody vydávat v krátkém časovém sledu, jako to předvádí například Sam & Max.

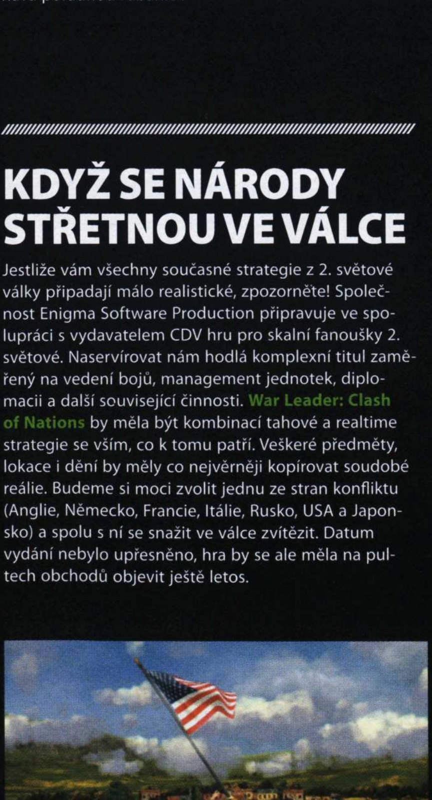
## FANTASTICKÁ ČTYŘKA SE VRACÍ

Pokud se dá o něčem říci, že jde o sázku na jistotu (alespoň z pohledu vydavatele), pak jsou to komiksové licence. Jednu takovou uzmulo Take 2, když začalo připravovat další hru na motivy Fantastické čtyřky, která ponese název **Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer**. Mělo by jít o akci z pohledu třetí osoby, která vychází jak z druhého celovečerního filmu, jenž je v přípravě, tak ze slavné komiksové předlohy. Čtyři různí hrdinové se ve hře opět vrhnou na nesnadné prosazování dobra a ničení stovek nepřátel, kteří se rozhodli postavit proti systému. Hra je připravována téměř pro všechny dnešní platformy, výjimkou je bohužel PC.

**BLESKEM ZE SVĚTA HER**
Stručně a jasně o novinkách všech žánrů

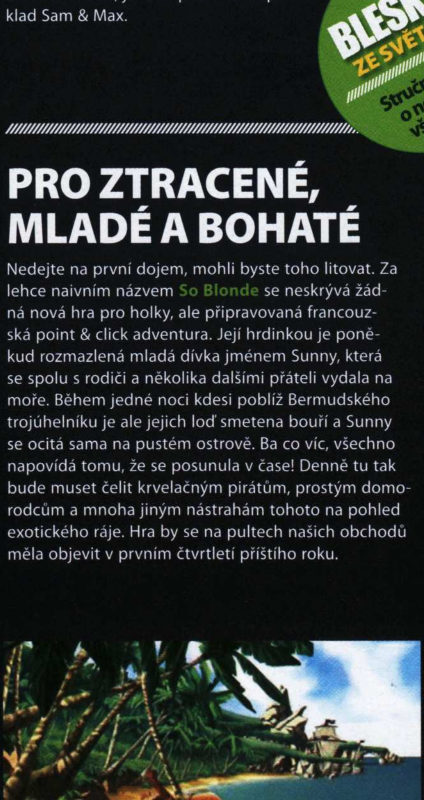
## KDYŽ SE NÁRODY STŘETNOU VE VÁLCE

Jestliže vám všechny současné strategie z 2. světové války připadají málo realistické, zpozorněte! Společnost Enigma Software Production připravuje ve spolupráci s vydavatelem CDV hru pro skalní fanoušky 2. světové. Naservírovat nám hodlá komplexní titul zaměřený na vedení bojů, management jednotek, diplomacii a další související činnosti. **War Leader: Clash of Nations** by měla být kombinací tahové a realtime strategie se vším, co k tomu patří. Veškeré předměty, lokace i dění by měly co nejvěrněji kopírovat soudobé reálie. Budeme si moci zvolit jednu ze stran konfliktu (Anglie, Německo, Francie, Itálie, Rusko, USA a Japonsko) a spolu s ní se snažit ve válce zvítězit. Datum vydání nebylo upřesněno, hra by se ale měla na pultech obchodů objevit ještě letos.



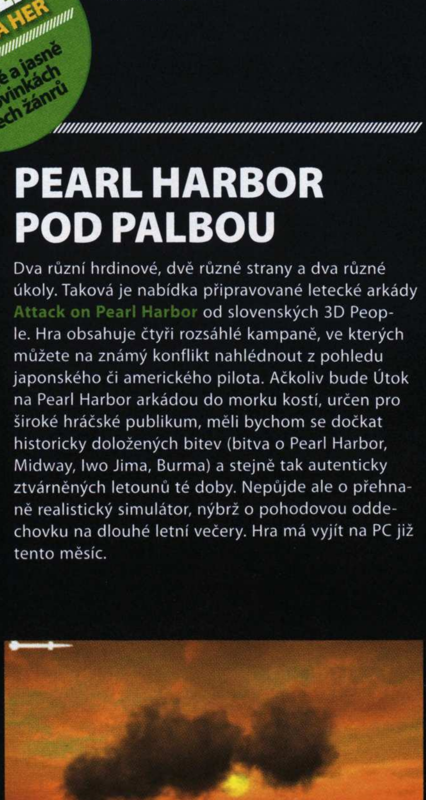
## PRO ZTRACENÉ, MLADÉ A BOHATÉ

Nedejte na první dojem, mohli byste toho litovat. Za lehce naivním názvem **So Blonde** se neskrývá žádná nová hra pro holky, ale připravovaná francouzská point & click adventura. Její hrdinkou je poněkud rozmazlená mladá dívka jménem Sunny, která se spolu s rodiči a několika dalšími přáteli vydala na moře. Během jedné noci kdesi poblíž Bermudského trojúhelníku je ale jejich loď smetena bouří a Sunny se ocitá sama na pustém ostrově. Ba co víc, všechno napovídá tomu, že se posunula v čase! Denně tu tak bude muset čelit krvelačným pirátům, prostým domorodcům a mnoha jiným nástrahám tohoto na pohled exotického ráje. Hra by se na pultech našich obchodů měla objevit v prvním čtvrtletí příštího roku.



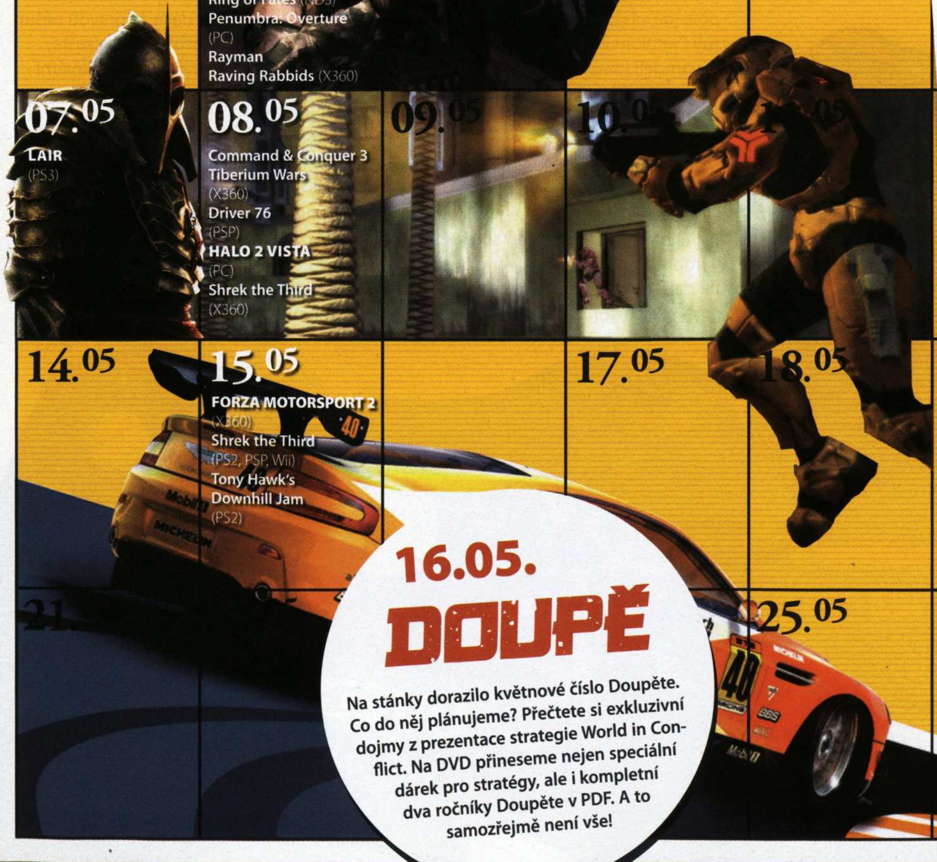
## PEARL HARBOR POD PALBOU

Dva různí hrdinové, dvě různé strany a dva různé úkoly. Taková je nabídka připravované letecké arkády **Attack on Pearl Harbor** od slovenských 3D People. Hra obsahuje čtyři rozsáhlé kampaně, ve kterých můžete na známý konflikt nahlédnout z pohledu japonského či amerického pilota. Ačkoliv bude Útok na Pearl Harbor arkádou do morku kostí, určen pro široké hráčské publikum, měli bychom se dočkat historicky doložených bitev (bitva o Pearl Harbor, Midway, Iwo Jima, Burma) a stejně tak autenticky ztvárněných letounů té doby. Nepůjde ale o přehnaně realistický simulátor, nýbrž o pohodovou oddechovku na dlouhé letní večery. Hra má vyjít na PC již tento měsíc.



**Michal Acler,** vedoucí DVD přílohy
Nevyléčitelný snílek s hlavou v oblacích

# JÍZDNÍ ŘÁD DUBEN/KVĚTEN



| PONDĚLÍ | ÚTERÝ | STŘEDA | ČTVRTEK | PÁTEK | SOBOTA | NEDĚLE |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 16.04 | 17.04 | 18.04<br>PS3 dorazila, Wii i Xbox jsou mezi námi. Nastává tedy čas her, protože své triumfy už technika prokázala. **Dubnové Doupě** nicméně dokazuje, že s propracovanými hity dorazilo také PC, PS2 nebo handheld NDS. Přesvědčte se ale nejlépe sami na následujících stránkách. | 19.04 | 20.04 | 21.04 | 22.04<br>**Pokemon Diamond** (NDS)<br>**Pokemon Pearl** (NDS) |
| 23.04 | 24.04<br>**F.E.A.R.** (PS3)<br>LOTR Online: Shadows of Angmar (PC)<br>Sparta: Ancient Wars (PC)<br>The Fast and the Furious (PSP)<br>Tom Clancy's Rainbow Six Vegas (PS3) | 25.04 | 26.04 | 27.04<br>Buzz!: The Mega Quiz (PS2) | | |
| 30.04 | 01.05<br>Alone in the Dark (PC)<br>**BATTLEFIELD: BAD COMPANY** (PS3)<br>Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates (NDS)<br>Penumbra: Overture (PC)<br>Rayman Raving Rabbids (X360) | 02.05<br>CSI: Hard Evidence (PC) | | 04.05<br>Spider-Man 3 (PS2, PS3, PSP, X360, NDS, GBA, Wii) | | |
| 07.05<br>**LAIR** (PS3) | 08.05<br>Command & Conquer 3 Tiberium Wars (X360)<br>Driver 76 (PSP)<br>**HALO 2 VISTA** (PC)<br>Shrek the Third (X360) | 09.05 | 10.0 | 1[illegible].05 | | |
| 14.05 | 15.05<br>**FORZA MOTORSPORT 2** (X360)<br>Shrek the Third (PS2, PSP, Wii)<br>Tony Hawk's Downhill Jam (PS2) | | 17.05 | 18.05 | 19.05 | 20.05 |
| 21. | | | | 25.05 | 26.05 | 27.05 |

## TAJNÝ TIP:
## FORZA MOTORSPORT 2

**Ačkoliv se v dubnu na svět nechystá obrovitá nadílka her, seznam potencionálních hitů je povážlivě bohatý. My však nevěříme Halo 2 pro PC, nepřesvědčil nás příslib zvládnutého ovládání v Tiberium Wars pro Xbox 360 a viděli jsme málo proto, abychom si byli jistí výjimečností Lair na PS3. Naším tajným tipem je závodník na čtyřech kolech – Forza Motosport 2. Proč?**

- Historie. Dva díly sice neopravňují k debatám o kultu či bohaté sérii, ale první díl rozhodně nezklamal. Pečlivost tvůrců v případě jedničky a jejich dlouhé měsíce trvající balancování již dokončené hry v nás vzbuzují naprostou důvěru
- Hráli jsme ji. Když jsme Forzu 2 okusili v září loňského roku, tvářila se jako plnohodnotný produkt, který je už dávno k dispozici v obchodech. Žádné bugy, perfektně vymodelované vozy a navržené tratě. Co přidali tvůrci za dalších šest měsíců? Nemůžeme se dočkat, až to odhalíme.
- Pro všechny. Forza slibuje být nejen výzvou pro osvědčené matadory předchozích dílů. Jak jsme se přesvědčili na vlastní kůži, zkrocení všech koní pod kapotou nadupaných vozů nebude problém ani pro úplné nováčky – a nebudou k tomu potřebovat koňskou dávku trpělivosti.

XBOX 360
XBOX LIVE
FORZA 2 MOTORSPORT
3+
Microsoft

*Odhad hodnocení: 9,0*

## 16.05.
## DOUPĚ

Na stánky dorazilo květnové číslo Doupěte. Co do něj plánujeme? Přečtete si exkluzivní dojmy z prezentace strategie World in Conflict. Na DVD přineseme nejen speciální dárek pro stratégy, ale i kompletní dva ročníky Doupěte v PDF. A to samozřejmě není vše!

# XBOX 360 ELITE: ODPOVĚĎ NA PS3

XBOX 360 ELITE
XBOX 360 ELITE
XBOX LIVE

Spekulace o příchodu černého spasitele Xboxu 360, který dá zapomenout na jednu z posledních proklamovaných předností PS3 – oslnivý design, v posledních týdnech zrály a nabývaly na konkrétní podobě. Bohužel ne vše, o čem jsme již dříve informovali, se na konci března ukázalo být pravdou. Konzole samotná je právě taková, jak o ní zasvěcení hovořili. S jediným rozdílem: uvedena bude pouze v Severní Americe. Doupě však přináší exkluzivní informace o plánovaném zahájení prodejů u nás!

Nikoliv Xbox 360 Black: nová verze se chlubí konkrétním přízviskem Elite. Již její název svádí k pocitu, že přináší příměs exkluzivity a není určena běžným zákazníkům. Sám Microsoft přiznává, že Xbox 360 Elite je určen zájemcům o luxusní konzoli, kteří dokáží docenit výhod většího harddisku nebo HDMI výstupu, jež jsou vedle upraveného designu (černý povrch konzole je matný a nebude na něm vidět každý obtisk ruky, jako je tomu u konkurenční PS3) jasnou dvojicí taháků. Nepředpokládá však, že by černý Xbox přebral roli Premium verze a stal se hnací silou při prodeji konzole. Kombinace tří rozdílných verzí nabízí ale jasné schéma, schopné umlčet nespokojence, pro které byly chybějící HDMI a nedostatečně prostorný harddisk posledním nedostatkem jinak úspěšné platformy.

Uvedení mimo USA je podle dostupných informací limitováno současnou výrobní kapacitou. Plánované uvedení na další trhy již plně závisí na rozhodnutí špiček Microsoftu, zdá se však pravděpodobné, že bude dodrženo obvyklé schéma uvedení nového příslušenství i hardware: ze Severní Ameriky se konzole přesune do Japonska a následně také do evropských zemí. Přestože přesné datum vydání u nás není jasné (a ve velké míře se bude odvíjet od úspěšnosti konzole), podle našich zdrojů je pravděpodobný příchod konzole na předvánoční trh: možný termín je počátkem listopadu, přesně rok po zahájení prodeje klasické Xboxu 360 u nás. Otázka ceny svádí k nejrůznějším dohadům, cenová politika Microsoftu však dává za pravdu našim odhadům, podle nichž se cena zastaví u hranice 15 tisíc korun (pro Severní Ameriku je platná maloobchodní cena 479 dolarů).

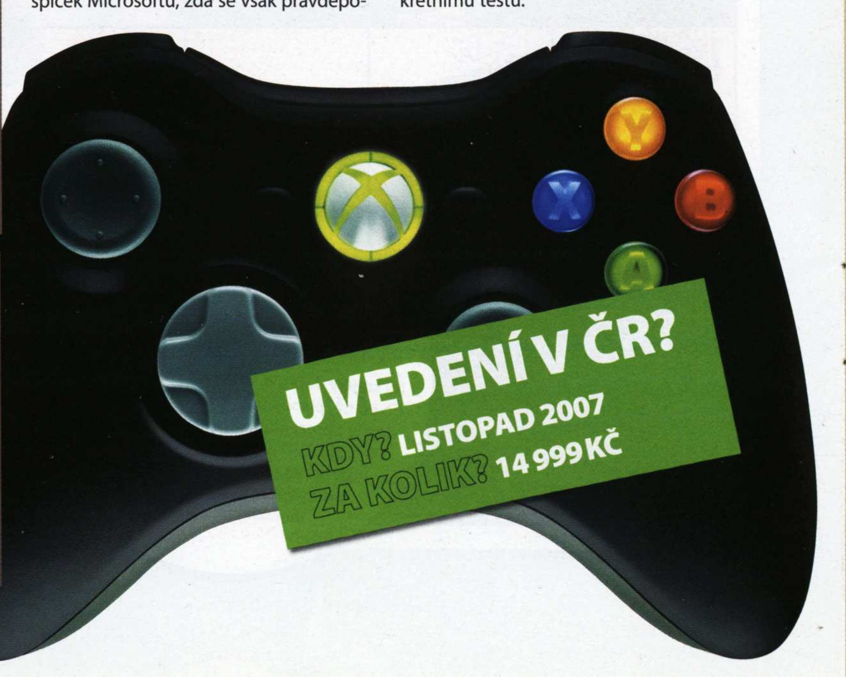
Komentáře, doprovázející uvedení Xbox 360 Elite, navíc potvrzují, že nepůjde o limitovanou edici konzole, a její nová verze se tak stane trvalou součástí Xbox 360 portfolia. Nové informace o černém Xboxu 360 čekejte v brzké době, kdy jej v Doupěti podrobíme konkrétnímu testu.

## CO NAJDETE V KRABICI XBOX 360 ELITE?

- » Harddisk o kapacitě 120 GB
- » Bezdrátový ovladač v černé barvě
- » Headset v černé barvě
- » HDMI kabel, umožňující zobrazení až v 1080p
- » Kompozitní kabel
- » Měsíční Xbox Live Gold účet

## XBOX 360 ELITE: LEPŠÍ NEŽ PS3?

Záleží na úhlu pohledu. Zahraniční server 1UP nabídnul přímé srovnání obou konzolí po dokoupení chybějícího příslušenství. Zatímco majitelé Elite museli sáhnout po externím HD-DVD přehrávači, který dále doplnili o wireless adapter a roční Xbox Live Gold účet, vlastníci PS3 museli svému drobečkovi dokoupit headset, další harddisk nebo HDMI kabel. Výsledek? Xbox 360 Elite i se zmíněným příslušenstvím získáte v zahraničí za cenu 850 dolarů, o pouhých osm dolarů méně než u PS3. Jaká bude vaše volba?



## UVEDENÍ V ČR?

KDY? LISTOPAD 2007
ZA KOLIK? 14 999 KČ

# BYZNYS

## PS3 V EVROPĚ, V ANGLII SE ROZDÁVALY TELEVIZE

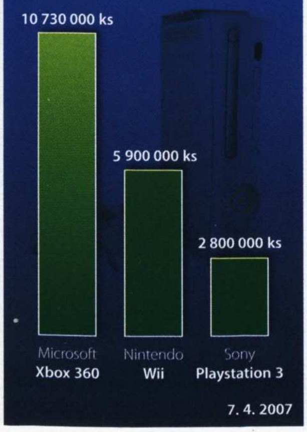
Každá pobočka po svém. Alespoň to platilo v případě zahájení prodeje konzole PS3 v Evropě. V Itálii odstartovala dvojice neposlušných obchodů prodej PS3 již o dva dny dříve, u nás se čeští fanoušci dočkali příjemně pojaté půlnoční párty v Praze, kde si první kousky konzole odneslo více než sto zájemců. Ve Velké Británii přistoupila místní pobočka Sony k netradiční nabídce, když si prvních zhruba 125 majitelů konzole PS3 odneslo z obchodu Virgin na Oxford Street také 46" televizi Sony Bravia. Mnozí prodejci nicméně kritizovali krok Sony jako mrhání penězi a upřesňují celkovou cenu darovaných televizí na 200 tisíc liber, v přepočtu téměř 8,5 milionu korun. Podle dalších ohlasů měla Sony raději investovat do velkolepé launch party, jakou v Anglii připravilo Nintendo pro své Wii. Dění kolem PS3 mezitím nabírá na obrátkách, když druhý týden došlo v Anglii k poklesu prodeje o 82 %. Sama Sony označila Evropu za klíčový trh a opožděné odstartování prodeje prezentuje za správný tah, který jí umožnil vyhnout se nedostatku konzolí v obchodech.

HD
ready
SONY

## NINTENDO DS NEJPRODÁVANĚJŠÍ PLATFORMOU V HISTORII

Sony PSP a Nintendo DS porazí v prodejích domácí konzole do konce roku 2011. Takový bude vývoj v nadcházejících letech podle posledního průzkumu agentury DFC Inteligence, která odhaduje, že trh handheldů překročí v roce 2007 částku 10 miliard dolarů. Analytik David Cole k tomu dodává: „Nintendo DS má potenciál stát se nejprodávanější herní platformou všech dob." Studie ale zároveň upozorňuje na fakt, že také konkurenční Sony PSP získá významný podíl na trhu. Obě zmíněné platformy by pak měly co do počtu prodaných kusů překonat v roce 2011 trojlístek Wii, Xbox 360 a Playstation 3. Podle zmíněného průzkumu bude i v dalších letech portfolio úspěšných herních vydavatelů podobné jako v současnosti, kdy prodejům vládne série The Sims nebo další osvědčené značky, a příležitost pro nové vývojáře vidí ve vývoji moderních PC titulů v žánrech RPG, online her a tahových strategií.

### ODHADOVANÉ PRODEJE KONZOLÍ NOVÉ GENERACE



7. 4. 2007

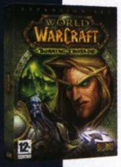
**Kamil Gric,** šéfredaktor
Přitahují ho už jen ladné křivky 2D grafiky

## PS3 EXKLUZIVITA NOVÉHO FINAL FANTASY NEJISTÁ

Seznam exkluzivních titulů konzole Playstation 3 prořídl o další trumfy. Výroba verze pro PC a Xbox 360 byla ohlášena u původně „PS3-only" Devil May Cry 4, šestý díl série Ace Combat, jež se doposud objevovala na konzolích Playstation, vyjde exkluzivně pro Xbox 360, kde poprvé představí vlastní vizi online hraní. Velký zájem je také o zbylé triumfy na straně PS3. Zatímco o konverzi Metal Gear Solid 4 pro Xbox 360 se živě spekuluje po dlouhé měsíce a její zrod se zdá být stále pravděpodobnější, otázka exkluzivity Final Fantasy XIII je v dnešních dnech předmětem diskusí mezi tvůrci ze Square Enix a Sony. Zatímco dříve bylo vydání FFXIII pouze na PS3 bráno jako samozřejmost, ukazuje se, že Sony může přijít o další silnou značku. Více se dozvíme v dalších týdnech.

## STŘÍPKY:

Burning Crusade, datadisk pro nejúspěšnější online hru současnosti, World of Warcraft, uzmul titul nejrychleji prodávané hry všech dob. Za první měsíc od zahájení prodejů zmizelo z obchodů 3,5 milionů kopií hry.



New Line Cinema zakoupila práva k natáčení filmu na motivy úspěšných Gears of War od Microsoftu a Epic Games. Na snímek, jehož scénář vznikne pod taktovkou Stuarta Beattieho (Piráti z Karibiku), bude z tvůrčího týmu dohlížet hlavní designér hry, Cliff Bleszinski (známější jako CliffyB).

Midway Games čelí žalobě Williama L. Crawforda, který firmu obviňuje z krádeže konceptu akční hry Psi-Ops (2004). Žaloba viní firmu ze zneužití nápadů, které Crawford představil na výstavě E3 v roce 2001. Podle dostupných informací hra i scénář, sepsaný Crawfordem, hovoří o vládních silách, trénovaných v psychickém boji, přičemž řada detailů hry i literárního vzoru má být shodná (Crawfordovo Psi-Ops bylo navíc registrováno již v roce 1998, hra od Midway je v záznamech US Copyright Office vedena teprve od roku 2004).

Nintendo odmítlo spekulace, podle nichž připravuje externí harddisk pro konzoli Wii. Ty přinesl japonský herní magazín Gamelabo. Potvrzen byl naopak nový headset pro handheld NDS, který se v obchodech objeví společně s dvojicí titulů Pokémon Diamond a Pearl, které jej jako první využívají.

Microsoft ohlásil ostré spuštění služby Games for Windows Live na 18. května, kdy se v evropských obchodech objeví také PC verze střílečky Halo 2. Služba bude funkční pouze se systémem Windows Vista a mimo jiné umožní PC hráčům utkat se s kolegy vlastnícími Xbox 360 – první tuto možnost nabídne červnový Shadowrun. Hráči si budou moci v případě Games for Windows Live zvolit z dvojice účtů – tzv. Silver účet je zcela zdarma, za Gold účet zájemce zaplatí 40 liber (zhruba 2 100 Kč) ročně.

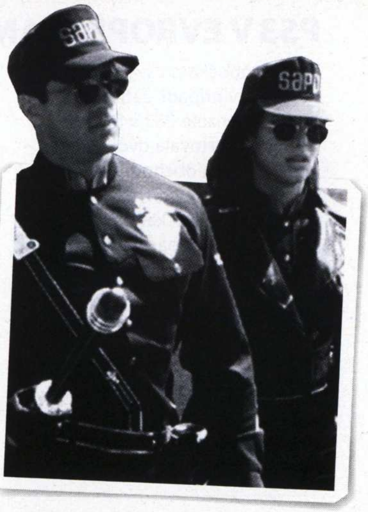
Další firmou, která začala využívat služeb distribučního systému Steam, je Eidos. Většina z her je k dispozici ve dvou cenových hladinách: za 18 dolarů pořídíte všechny díly série Commandos a první dva počiny z herní řady Hitman. Cena 36 dolarů platí pro Battlestations: Midway, Just Cause a Hitman: Blood Money, na speciálních 26 dolarů si firma cení střílečku Commandos: Strike Force.

eidos

# PAVLAČ

JEDINÉ ZARUČENĚ BULVÁRNÍ INFORMACE NA ČESKÉ HERNÍ SCÉNĚ

## VIZE Z DEMOLITION MANA SKUTEČNOSTÍ



**SAN FRANCISCO** – Mladá společnost Emotiv Systems představila revoluční zařízení, které umožní ovládat hry pomocí myšlenek. Vize je taková, že si na hlavu nasadíte několik senzorů, které budou monitorovat činnost vašeho mozku. Připojením nového „ovladače" k herní konzoli a za využití speciálního herního softwaru pak bude možné ovládat hry pouhou silou myšlenek. „Příští velká vlna technologických inovací změní způsob, jakým lidé komunikují s počítači," řekl Nam Do, spoluzakladatel společnosti. Jeho kolegy jsou mezinárodně uznávaný fyzik, profesor Allan Snyder, návrhář čipů Neil Weste a podnikatel Tan Le.

O svém chystaném ovladači tvrdí, že dokáže zachycovat vědomé myšlenky i nevědomé emoce, na což bude software reagovat. Bude možné například silou myšlenky otáčet objektem či jím pohybovat. Prvními praktickými aplikacemi mají být hry, ale v budoucnu by se tato technologie mohla rozšířit i do mnoha dalších oborů. Stane se v dohledné době skutečností vize z filmu Demolition Man, kde sex tak, jak ho známe dnes, neexistuje a je nahrazen elektronickou verzí?

## LOCOROCO PRO PS3

**SAN FRANCISCO** – Sony na letošní Game Developer Conference ohlásila několik nových projektů pro Playstation 3. Kromě jiných také novou verzi oblíbené plošinovky z PSP jménem LocoRoco. Údajně půjde o jednu z nejnáročnějších her pro PS3, která jako jedna z prvních konečně naplno využije síly konzole. Nemáme na mysli grafickou stránku, jako spíše oblast precizně zpracované fyziky a především umělé inteligence kuliček (Jack Thompson by mohl závidět). Hra bude podporovat HD rozlišení a ovladač Sixaxis.

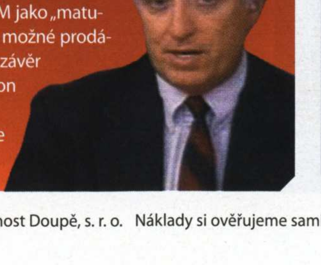
## DAN VÁVRA PROFESOREM AVU

**PRAHA** – Známý český herní vývojář Dan Vávra, hlavní postava legendární Mafie, se stal profesorem na pražské Akademii výtvarných umění. Zároveň samozřejmě stále zůstává zaměstnancem Illusion Softworks, kde podle všeho pracuje na několika utajovaných projektech.

## SPIELBERG: JURSKÝ PARK PRO WII?

**LOS ANGELES** – Neil Young, generální manažer Electronic Arts, oficiálně potvrdil, že slavný režisér Steven Spielberg pracuje pro EA na dvojici her. První z projektů je podle všeho velký příběh, který se točí kolem událostí měnících svět, to vše viděno očima malé skupinky lidí. Jinými slovy typický spielbergovský spektákl. O produkci hry se stará Doug Church, veterán společností Looking Glass nebo Ion Storm. Druhým projektem je pak blíže nespecifikovaná hra pro Wii. Young řekl pouze to, že je to „velmi zajímavý a vzrušující projekt", podle čehož někteří novináři usoudili, že by mohlo jít o Jurský park pro Wii. Zatím však není jasné, jak by hra dokázala využít možností nového ovladače.

## JACK THOMPSON ZNOVU ŽALUJE



**NEW YORK** – Jestli se něco dá označit za sisyfovskou práci, pak je to tažení neúnavného Jacka Thompsona proti počítačovým hrám. Thompson se v roce 2007 znovu pouští do boje, a to se starým známým, společností Take Two. Muž, o kterém i prezident americké ESA (asociace zábavního softwaru) prohlásil, že by jej média měla ignorovat, žaluje Take 2 kvůli prodeji her Grand Theft Auto 4 a Manhunt 2. Thompson tvrdí, že chce „zabránit prodeji těchto hypernásilných her komukoliv pod 17 let". Vtip je v tom, že ani jedna z těchto her zatím nevyšla a nikdo tak vlastně neví, jaké vůbec budou, a navíc je velmi pravděpodobné, že obě od ESA obdrží rating M jako „mature", tudíž je stejně nebude možné prodávat nikomu mladšímu. Na závěr svého prohlášení Thompson neopomněl dodat, že „má pořád ještě koule". A my se ptáme: kde?

## STALO SE:

- Celá redakce Doupěte nedávno vítězoslavně obdržela pozvánky na letošní E3. Poněkud matoucí je, že nikdo neví, kdy přesně, kde a zda se vůbec bude nová E3 konat

- Honza Morkes seknul se studiem na Fakultě sociálních studií v Brně a hodlá se co nejrychleji zapsat na AVU, kde chce od Dana Vávry získat tajné informace o Mafii 2. Tomu se říká investigativní žurnalistika!

Pavlač - jediné zaručeně bulvární informace na české herní scéně. Vydává: Tunel, a. s., dceřiná společnost Doupě, s. r. o. Náklady si ověřujeme sami, proto jsou nejvyšší v ČR.

Impact Computers - Jsme zde pro Vás od roku 1994.

# Bezdrátové sety Logitech® ZDARMA

ISO 9001:2001 ISO 14001

On-line chat

Navštivte náš on-line chat !

ISO: 9001:2001
DUAL CORE

**Impact CryX 2000**

**Proc: Intel Core 2 Duo 2x 1,86GHz**
**(+790,- Kč Intel Core 2 Duo 2x 2,13GHz)**
**Základní deska:** Gigabyte® P965 !
**Pevný disk:** 250 GB **SATAII 8MB**
**Oper. paměť:** 512 DDR2 **667MHz**
**VGA:** GeForce 7600GS 256MB DDR2
**DVD vypalovačka:** LG®**H30n SATA !**
**Zvuková karta:** 7+1 dolby digital
**Provedení:** Impact® černá+MEGASET !
**LCD panel:** Hlídající funkce PC.
**Zdroj: 420W** tichý s PFC termoreg.
**Tiché provedení:** První stupeň zdarma!
**Síťová karta:** 10/1000 (možno WiFi)
**Klávesnice:** Bezdrátová Logitech®
**Mouse:** Bezdrátová optická Logitech®
**Kniha:** Kniha Impact® (90stran)
**Expres doprava:** Zdarma celá ČR
**Prodloužená záruka!** 36měs.
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole !

**SUPER SLEVA: 16.370,-**
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

Cena: s DPH: 19.480,-

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

Bomba cena

MOŽNOST ZAPLATIT PC AŽ ZA 3 MĚSÍCE. BEZ NAVÝŠENÍ !

ISO: 9001:2001
AMD AM2

**Impact Alfa**

**Processor: AMD64 2x 4200+ X2**
**Základní deska:** GIGABYTE® AM2
**Pevný disk:** 250 GB **SATAII 8MB**
**Oper. paměť:** 2048MB DDR2 **667MHz**
**VGA: ATI X1950PRO 256MB DDR3 !**
**DVD vypalovačka:** LG®**H30n SATA !**
**Zvuková karta:** 7+1 dolby digital
**Provedení:** Impact® černá+MEGASET !
**LCD panel:** Hlídající funkce PC.
**Zdroj: 420W** tichý s PFC termoreg.
**Tiché provedení:** První stupeň zdarma!
**Síťová karta:** 10/1000 (možno WiFi)
**Klávesnice:** Bezdrátová Logitech®
**Mouse:** Bezdrátová optická Logitech®
**Kniha:** Kniha Impact® (90stran)
**Expres doprava:** Zdarma celá ČR
**Dostupnost:** Skladem nebo expedice do48h. **Prodloužená záruka!** 36měs.
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole !

**SUPER SLEVA: 18.670,-**
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

Cena: s DPH: 22.217,-

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

Bomba cena

MOŽNOST ZAPLATIT PC AŽ ZA 3 MĚSÍCE. BEZ NAVÝŠENÍ !

ISO: 9001:2001
AMD 64 AM2

**Impact Black Hawk 3200**

**Processor: AMD64** 3200+ 939(AM2)
**Základní deska:** GIGABYTE® AM2
**Pevný disk:** 160 GB **SATAII 8MB**
**Oper. paměť:** 512 DDR2 **667MHz**
**VGA: nVidia 7300GS 256MB DDR2**
**DVD vypalovačka:** LG®**H30n SATA !**
**Zvuková karta:** 7+1 dolby digital
**Provedení:** Impact® černá+MEGASET !
**LCD panel:** Hlídající funkce PC.
**Zdroj: 420W** tichý s PFC termoreg.
**Tiché provedení:** První stupeň zdarma!
**Síťová karta:** 10/1000 (možno WiFi)
**Klávesnice:** Bezdrátová Logitech®
**Mouse:** Bezdrátová optická Logitech®
**Kniha:** Kniha Impact® (90stran)
**Expres doprava:** Zdarma celá ČR
**Dostupnost:** Skladem nebo expedice do48h. **Prodloužená záruka!** 36měs.
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole !

**SUPER SLEVA: 11.290,-**
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

Cena: s DPH: 13.416,-

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

Bomba cena

MOŽNOST ZAPLATIT PC AŽ ZA 3 MĚSÍCE. BEZ NAVÝŠENÍ !

ISO: 9001:2001
DUAL CORE

**Impact Cryo 4600 (SLI)**

**Processor: AMD64 2x 4600+ X2**
**Základní deska:** GIGABYTE® AM2 SLI
**Pevný disk:** 320 GB **SATAII 16MB**
**Oper. paměť: 1024 DDR2 667MHz**
**2x VGA:** 2x GeForce 7600GS 256MB
**DVD vypalovačka:** LG®**H30n SATA !**
**Zvuková karta:** 7+1 dolby digital
**Provedení:** Impact® černá+MEGASET !
**LCD panel:** Hlídající funkce PC.
**Zdroj: 420W** tichý s PFC termoreg.
**Tiché provedení:** První stupeň zdarma!
**Síťová karta:** 10/1000 (možno WiFi)
**Klávesnice:** Bezdrátová Logitech®
**Mouse:** Bezdrátová optická Logitech®
**Kniha:** Kniha Impact® (90stran)
**Expres doprava:** Zdarma celá ČR
**Dostupnost:** Skladem nebo expedice do48h. **Prodloužená záruka!** 36měs.
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole !

**SUPER SLEVA: 22.470,-**
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

Cena: s DPH: 26.739,-

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

Bomba cena

MOŽNOST ZAPLATIT PC AŽ ZA 3 MĚSÍCE. BEZ NAVÝŠENÍ !

ISO: 9001:2001
AMD 64 AM2

**Impact Alfa 3800**

**Processor: AMD64** 3800+ (AM2)
**Základní deska:** GIGABYTE® AM2
**Pevný disk:** 250 GB **SATAII 8MB**
**Oper. paměť:** 512 DDR2 **667MHz**
**VGA: ATI X1950PRO 256MB DDR3 !**
**DVD vypalovačka:** LG®**H30n SATA !**
**Zvuková karta:** 7+1 dolby digital
**Provedení:** Impact® černá+MEGASET !
**LCD panel:** Hlídající funkce PC.
**Zdroj: 420W** tichý s PFC termoreg.
**Tiché provedení:** První stupeň zdarma!
**Síťová karta:** 10/1000 (možno WiFi)
**Klávesnice:** Bezdrátová Logitech®
**Mouse:** Bezdrátová optická Logitech®
**Kniha:** Kniha Impact® (90stran)
**Expres doprava:** Zdarma celá ČR
**Dostupnost:** Skladem nebo expedice do48h. **Prodloužená záruka!** 36měs.
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole !

**SUPER SLEVA:**
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

Cena: s DPH: 18.648,-

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

Bomba cena

MOŽNOST ZAPLATIT PC AŽ ZA 3 MĚSÍCE. BEZ NAVÝŠENÍ !

ISO: 9001:2001
NOTEBOOK

**Impact Nell 7600**

**Notebook výkonné herní provedení:**
**Proc: Intel® Core 2 Duo 2x 1,66GHz**
**LCD panel: 15,4 širokouhlý 1280x800 leštěný povrch (Glare)**
**Pevný disk:** 80 GB **SATA 8MB** !
**Oper. paměť:** 512 DDR2 **667MHz**
**(+1490,- Oper. paměť: 1024MB DDR2)**
**VGA: GeForce 7600 128 MB DDR2 !**
**DVD vypalovačka: Intel®/**Asus® 16x
**Zvuk. karta:** Intel® audio HDA Realtek
**Síťová karta:** 10/1000 **Další vybavení:** Webkamera 1.3Megapixel, Autentizace pomocí otisku prstu, FireWire, 3xUSB. Volitelně v konfigurátoru Wi-Fi, Bluetooth, volitelně veškeré změny CPU, HDD atd.
**Expres doprava:** Zdarma celá ČR
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole !
Výkonem, kvalitou a vybavením směle konkuruje notebookům v cenách nad 35.000,- !

**SUPER SLEVA: 21.470,-**
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

Cena: s DPH: 25.549,-

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

Bomba cena

MOŽNOST ZAPLATIT PC AŽ ZA 3 MĚSÍCE. BEZ NAVÝŠENÍ !

ISO: 9001:2001
DUAL CORE

**Impact Cryo 3800 X2**

**Processor:** AMD64 **2x 3800+ X2**
**(+460,- Kč AMD64 2x 4200+ X2)**
**Základní deska:** GigabyteK8NF ultra
**Pevný disk:** 320 GB **SATAII 16MB**
**Oper. paměť: 1024 DDR2 667MHz**
**VGA:** GeForce 7600GS 256MB DDR2
**DVD vypalovačka:** LG®**H30n SATA !**
**Zvuková karta:** 7+1 dolby digital
**Provedení:** Impact® černá+MEGASET !
**LCD panel:** Hlídající funkce PC.
**Zdroj: 420W** tichý s PFC termoreg.
**Tiché provedení:** První stupeň zdarma!
**Síťová karta:** 10/1000 (možno WiFi)
**Klávesnice:** Bezdrátová Logitech®
**Mouse:** Bezdrátová optická Logitech®
**Kniha:** Kniha Impact® (90stran)
**Expres doprava:** Zdarma celá ČR
**Prodloužená záruka!** 36měs.
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole !

**SUPER SLEVA: 15.670,-**
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

Cena: s DPH: 18.648,-

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

Bomba cena

MOŽNOST ZAPLATIT PC AŽ ZA 3 MĚSÍCE. BEZ NAVÝŠENÍ !

ISO: 9001:2001
DUAL CORE

**Impact Games 3000**

**Processor: AMD64 2x 4200+ X2**
**Základní deska:** GIGABYTE® AM2
**Pevný disk:** 250 GB **SATAII 8MB**
**Oper. paměť: 1024 DDR2 667MHz**
**VGA: ATI X1600PRO 256MB DDR3 !**
**DVD vypalovačka:** LG®**H30n SATA !**
**Zvuková karta:** 7+1 dolby digital
**Provedení:** Impact® černá+MEGASET !
**LCD panel:** Hlídající funkce PC.
**Zdroj: 420W** tichý s PFC termoreg.
**Tiché provedení:** První stupeň zdarma!
**Síťová karta:** 10/1000 (možno WiFi)
**Klávesnice:** Bezdrátová Logitech®
**Mouse:** Bezdrátová optická Logitech®
**Kniha:** Kniha Impact® (90stran)
**Expres doprava:** Zdarma celá ČR
**Dostupnost:** Skladem nebo expedice do48h. **Prodloužená záruka!** 36měs.
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole !

**SUPER SLEVA: 16.690,-**
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

Cena: s DPH: 19.861,-

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

Bomba cena

MOŽNOST ZAPLATIT PC AŽ ZA 3 MĚSÍCE. BEZ NAVÝŠENÍ !

ISO: 9001:2001
AMD64 AM2

**Impact Games 3000 PRO**

**Processor: AMD64** 3500+ (AM2)
**Základní deska:** GIGABYTE® AM2
**Pevný disk:** 250 GB **SATAII 8MB**
**Oper. paměť: 1024 MB DDR2 667MHz**
**VGA: nVidia 7600GS 256MB DDR2**
**DVD vypalovačka:** LG®**H30n SATA !**
**Zvuková karta:** 7+1 dolby digital
**Provedení:** Impact® černá+MEGASET !
**LCD panel:** Hlídající funkce PC.
**Zdroj: 420W** tichý s PFC termoreg.
**Tiché provedení:** První stupeň zdarma!
**Síťová karta:** 10/1000 (možno WiFi)
**Klávesnice:** Bezdrátová Logitech®
**Mouse:** Bezdrátová optická Logitech®
**Kniha:** Kniha Impact® (90stran)
**Expres doprava:** Zdarma celá ČR
**Dostupnost:** Skladem nebo expedice do48h. **Prodloužená záruka!** 36měs.
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole !

**SUPER SLEVA: 14.270,-**
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

Cena: s DPH: 16.981,-

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

Bomba cena

MOŽNOST ZAPLATIT PC AŽ ZA 3 MĚSÍCE. BEZ NAVÝŠENÍ !

ISO: 9001:2001
DUAL CORE

**Impact BlackWidow 1000**

**Processor: AMD64 2x 5600+ X2**
**(+2600,- Kč AMD64 2x 6000+ X2)**
**Základní deska:** GIGABYTE® AM2
**Pevný disk:** 250 GB **SATAII 8MB**
**Oper. paměť: 2048 MB DDR2 667MHz**
**VGA: ATI X1950PRO 256MB DDR3 !**
**DVD vypalovačka:** LG®**H30n SATA !**
**Zvuková karta:** 7+1 dolby digital
**Provedení:** Impact® černá+MEGASET !
**LCD panel:** Hlídající funkce PC.
**Zdroj: 550W** tichý s PFC termoreg.
**Tiché provedení:** První stupeň zdarma!
**Síťová karta:** 10/1000 (možno WiFi)
**Klávesnice:** Bezdrátová Logitech®
**Mouse:** Bezdrátová optická Logitech®
**Kniha:** Kniha Impact® (90stran)
**Expres doprava:** Zdarma celá ČR
**Prodloužená záruka!** 36měs.
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole !

**SUPER SLEVA: 25.201,-**
Již upravené. Originál widow malinko jiná viz web

Cena: s DPH: 29.990,-

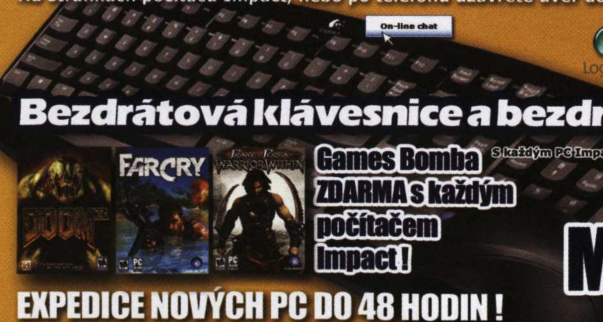
Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

Bomba cena

MOŽNOST ZAPLATIT PC AŽ ZA 3 MĚSÍCE. BEZ NAVÝŠENÍ !

## Výhodné on-line splátky. Není to nic složitého počítač je do 20minut Váš ...

Na stránkách počítačů Impact, nebo po telefonu uzavřete úvěr do 20 minut. Bez nutnosti cokoliv složitě vyřizovat. Počítač Vám dopravíme až ke dveřím .



Logitech

## Záruka 36měsíců s EXPRESNÍM SERVISEM PO CELÉ ČR !

UNIKÁTNÍ SLUŽBA ! ON-LINE CHAT ! PORADÍME VÁM ! PŘED NÁKUPEM I PO CELOU DOBU ZÁRUKY ! PŘIPOJTE SE NA TECHNIKY IMPACT ON-LINE !

## Bezdrátová klávesnice a bezdrátová optická myš Logitech® ZDARMA !

S každým PC Impact. Bezdrátový optický set Logitech Cordless Deluxe (černé provedení). Nepropásněte šanci !

Games Bomba ZDARMA s každým počítačem Impact !

více dole ...

## MEGASET ZDARMA

EXPEDICE NOVÝCH PC DO 48 HODIN !

Upravte si konfiguraci počítače podle Vašich představ na

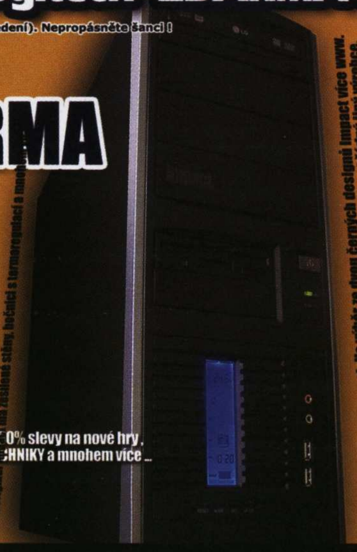
## www.impactcomp.cz

NEJLEPŠÍ CENY NA HERNÍ LCD PANELY 17" A 19" K PC IMPACT !

**MEGASET:** Games BOMBY ZDARMA ! ZDARMA multimediální klávesnice, optická myš, LCD panel (v pravo na skříni), 1. stupeň TICHÉ PROVEDENÍ, termoregulace, [illegible]0% slevy na nové hry, tichý zdroj s PFC, kniha Impact, programové vybavení, expresní servis s dopravou do servisu (do24hodin) a zpět ZDARMA . PŘÍSTUP NA ON-LINE CHAT S TECHNIKY a mnohem více ...

## DOPRAVA ZDARMA PO CELÉ ČR !

! Zdarma i v případě potřeby opravy !
O naše zákazníky se staráme !


Jen originál [illegible] má zesílené stěny, bočnici s termoregulací a [illegible]
Skutečné foto PC Impact. Na výběr ze dvou černých designů Impact více www.
Vyobrazené celočerné provedení Vám nemůže nabídnout žádný jiný výrobce.

On-line chat

NOVINKA ON-LINE CHAT S TECHNIKY A PRODEJCI !
ZEPTEJTE SE NA COKOLIV JAKO KDYBY JSTE BYLI V PRODEJNĚ !

BEZDRÁTOVÝ SET LOGITECH ZÍSKÁTE ZDARMA POUZE
PŘI OBJEDNÁNÍ PO TELEFONU NEBO ON-LINE NA INTERNETU.
SET JE ZDARMA JAK PŘI SPLÁTKÁCH TAK PLATBĚ V HOTOVOSTI.

impact®

Doprava ZDARMA ! Impact® Computers PRAHA - Černokostelecká 29, Praha 10, 100 00 Tel. pevná: 274771280, T-mobile: 605246713, 605246712, 605246715, 605246714, Eurotel: 723621223. Vodafone: 774289092 , Konfigurátor sestav najdete na www, e-mail: info®impactcomp.cz, Impact PRAHA , BRNO, PLZEŇ, OSTRAVA, OLOMOUC, ČESKÉ BUDĚJOVICE, HRADEC KRÁLOVÉ, MLADÁ BOLESLAV, KARLOVY VARY více na www. Objednejte si PC na internetu, nebo po telefonu a využijte slev ! Sledujte cenové akce na www.impactcomp.cz - Změna cen a sortimentu vyhrazena.

# ZAKLÍNAČ

## Kterak se z ošklivého káčátka ověšeného licencemi rodí svébytný epos o bělovlasém zabijákovi

Zaklínač je báječná hra, kterou sleduje téměř každý od chvíle, kdy CD Projekt zahájil její vývoj. Tato slova prohlásil manažer společnosti Atari Jeremiah Cohn v únoru tohoto roku u příležitosti podpisu smlouvy o distribuci Zaklínače. Ačkoliv jde o typizovanou větu stvořenou exkluzivně pro tisková prohlášení, je to v historii vesmíru poprvé, kdy má manažer pravdu. Obrovský příslib velkolepé herní adaptace Sapkowského pětisvazkové ságy pramení z poctivé pověsti, kterou si hra během let vývoje dokázala vybudovat. Před dlouhými čtyřmi lety byl herní Zaklínač fádním RPG s budgetovým make-upem, který přitahoval pozornost pouze licencovaným enginem Aurora převzatým z žánrově příbuzných Neverwinter Nights od BioWare. Jak listy kalendáře odpadávaly, engine stárnul, nicméně hra se rozhodla lákat jinak. Kamera se přiblížila, aby mohla ostřížím okem sledovat přepracované textury na rameni bělovlasého mistra meče Geralta, jenž vystřídal původního generického hejska, návrháři stvořili břitký soubojový model a jako špatně utáhlou bandáží začaly na svět prosakovat první informace o mohutné nelinearitě, která má hru pozvednout na úroveň rozsáhlého vyprávění ze světa tak perzistentního, že i telenovely se zardí. Toto je dnešní Zaklínač, respektive jeho slibovaná podoba, jež hodlá rozklikat naše prsty letos na podzim.

### Zaklínač probouzí své digitální buňky

Varšavští autoři nepřevzali od BioWare pouze engine, ale – přestože si toho možná nejsou vědomi – také odkaz jejich starých her jako Baldur's Gate nebo právě Neverwinter Nights. Zaklínač nebude přímočarým RPG, ve kterém nás příběh se syndromem špičkové dálnice (žádná odbočka, když ji člověk nejvíc potřebuje) povede za ruku od postavy k postavě v pomyslném koridoru, přes jehož úzké stěny hráč nevidí na romantický horizont postranních úkolů. Místo toho nás hra stejně jako knižní předloha zavede do komplexně fungujícího světa, který má vedle pevných, dlážděných cest i svá temná zákoutí skrytá běžnému chodci. Návrháři v průběhu vývoje objevili kouzlo dobrodružných výprav doprostřed lesů a zdánlivě opuštěných polí, kam se hráč vydá jen tak na vlastní pěst, aby třeba objevil opuštěnou kryptu s uvězněnými vesničany nebo zubatou obludu, z jejíchž chlupů půjde uvařit mocný lektvar. Dostaneme záchvat heroismu a nebožáky v hrobce vysvobodíme? Pokud ano, hra si to zapamatuje, a jakmile někdy v budoucnu dorazíme do blízké osady, její obyvatelé k nám budou hned vlídnější a třeba Geralta pozvou na panáka.

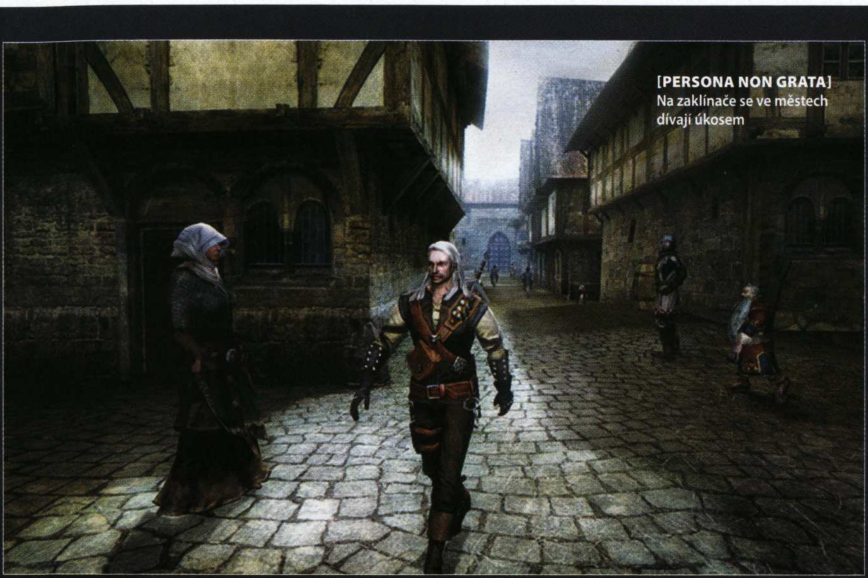
Systému příčiny a následků, jak autoři popisují výše demonstrovaný mechanismus, je přikládána velká důležitost. Aby také ne, když

> **„KDYŽ ZACHRÁNÍME VESNIČANY, HRA SI TO ZAPAMATUJE A TI PAK TŘEBA POZVOU GERALTA NA PANÁKA**

**i INFO**

**[Žánr]** RPG
**[Výrobce]** CD Projekt
**[Vydavatel]** Atari
**[Homepage]** www.thewitcher.com
**[Datum vydání]** Září 2007
**PLATFORMA: PC**

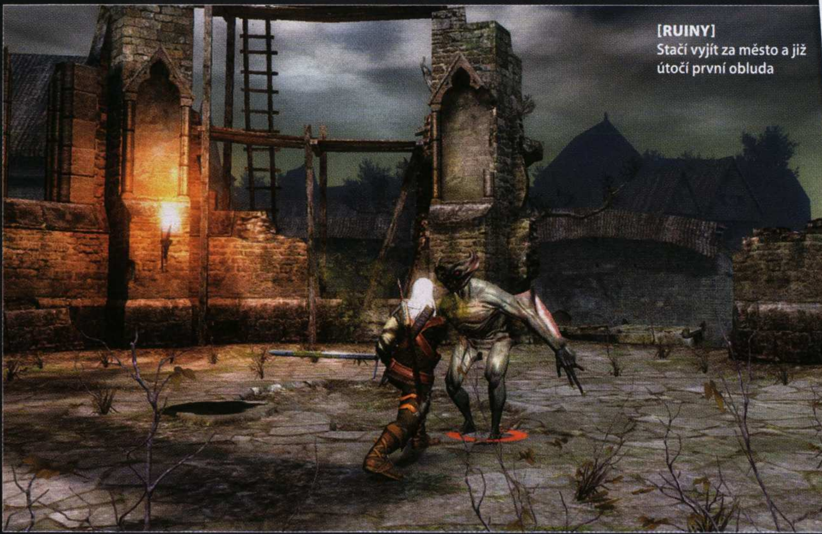
**DOUPĚ**
**Video najdete na DVD 4/07**



[PERSONA NON GRATA] Na zaklínače se ve městech dívají úkosem

## FANTASY STŘEDOVĚK V PODÁNÍ POLÁKŮ

Všichni to známe – pro japonské hry znamená evropský středověk dvoumetrové meče, brnění, pod kterými by se podlomil i Arnold Schwarzenegger, a spektakulární záblesky šlehající na bitevním poli. Naproti tomu Američané často napasují poměrně realistické kulisy na podřadný příběh, ve kterém hlavní hrdina sám rozmetá celou nepřátelskou armádu, během toho se stihne zamilovat, získat nadpřirozené schopnosti, a dali bychom krk na to, že v zadní kapse sluncem rozpáleného plátového brnění se mu dopéká šťavnatý cheeseburger. Kdo jiný dokáže zachytit evropský středověk lépe než Evropané? Poláci s tím mají obzvlášť dobré zkušenosti, vzpomeňme si například na historický velkofilm Křižáci z roku 1960, který je již trochu postarší, nicméně stále patří ke špičce rytířských snímků. Snad proto vypadá prostředí v Zaklínači tak uvěřitelně a atraktivně.



[RUINY] Stačí vyjít za město a již útočí první obluda

**Michael Stern**, vedoucí sekce Loading
Dozvěděl se, že se u státnic nezkouší z teorie her :(

i knižní zaklínač Geralt je daleko více figurkou na rozohněné šachovnici politických šarvátek elfů, trpaslíků a lidí, než tupým Conanem, který se během dělání tisíců zářezů na jílec meče vyučil řezbářem. Herní Zaklínač se drží předlohy Andrzeje Sapkowského poměrně přesně – zavede nás do temného středověku, který je vylíčen mnohem dospěleji než například idealistický Pán prstenů. Elfové zde hrají roli nebezpečných vyděděnců, kteří vedou svou teroristickou válku proti ostatním plemenům v odplatě za dávné křivdy, a ani trpaslíci i další fantastické rasy na mírovém křepčení nepřidávají. Navíc se začínají naplňovat znamení zachycená starým proroctvím o příchodu „velké zimy," která pohřbí všechen život v Severních královstvích jednou provždy.

Země je v rozkladu, oslabena dlouhou válkou s Nilfgaardskou říší, a divočinou se začínají potulovat nadpřirozené bytosti. Čas stvořený pro příchod zaklínače, obávaného výtvoru vymírajícího řádu čarodějnic, který se v roli středověkého Muldera a Scullyové v jednom specializuje právě na boj se všemi těmi ozubenými strigami a upíry, za jejichž mrtvolami vidí především peníze a… chlast. Ano, možná také vrácení ztracené paměti, ale to až hodně hluboko pode dnem korbelu.

## Bez paměti a s kopou cílů

Bezprostředně po spuštění hráč do příběhu nevstupuje, ale vlehává. Probírá se z bezvědomí na rozkodrcaném povozu jedoucího do pevnosti Kaer Morhan, operačního štábu všech zaklínačů. Co se stalo a kam se poděla minulost? Na podobné otázky budeme mít čtyřicet až padesát hodin čistého herního času, nyní však animovaná sekvence dramaticky zabírá nenadálý útok neznámých nepřátel na Kaer Morhan a plynule předává ovládání hráči, aby po boku ostatních zaklínačů v zuřivém boji zabodl svůj meč do prvního zloducha.

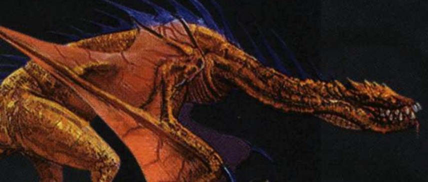
Ačkoliv podstatná část hratelnosti má být založena na potulování po Severních zemích, objevování jejich skrytých zákoutí a komunikaci s postavami, minimálně stejný díl na sebe bere podobu svižně uplývající akční mlátičky. Na oficiálních stránkách hry visí tři roky stará informace o možnosti kdykoliv hru ve stylu Baldur's Gate zapauzovat, s rozmyslem naplánovat další akce a pak předvést finišující taktiku. Nynější soubojový systém, na kterém autoři pracovali rok a půl, však slibuje mnohem více plynulou řež, byť taktické prvky přesto přetrvají. K základním útokům stačí zuřivě tisknout dvě tlačítka myši, ovšem pokud budeme chtít amatérské máchání do vzduchu proměnit ve skutečný balet japonských samurajů, bude třeba klikat s rozmyslem v pravou chvíli a útoky řetězit v sérii efektních pohybů. Geralt bojuje primárně mečem a mezi jeho statistiky se probojovala toliko síla, obratnost a výdrž, nicméně tuto charakterovou strohost si vynahrazuje možností naučit se dvě stě padesáti speciálním pohybům. Tedy ne všem najednou, hráč si během jednoho tažení bude nucen zvolit z několika desítek, ovšem i tyto díky kombinaci útoků a bloků vedou k obrovskému počtu výsledných pohybů včetně těch nejšťavnatějších, zakončovacích (řeč je pochopitelně o šťávě rudé a rychle tuhnoucí).

## Akčním taktikem

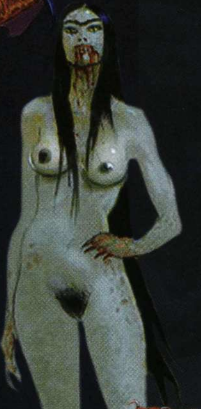
Atraktivitu jednoduchého řetězení útoků předvedlo již pamětihodné japonské RPG Vagrant Story na PS1. U něj to však bylo v pseudokolovém režimu, Zaklínač chce čerpat adrenalin z nebržděné akce, ke které přidá taktiku. Nejenže si budeme moci vybrat z ocelových a stříbrných mečů (první jsou účinné na lidi a klasická monstra, druhé na nadpřirozené bytosti), existují zde také tři rozdílné bojové styly – silný, rychlý a skupinový.

## CÍLE PRO GERALTOVO ZAKLÍNÁNÍ?

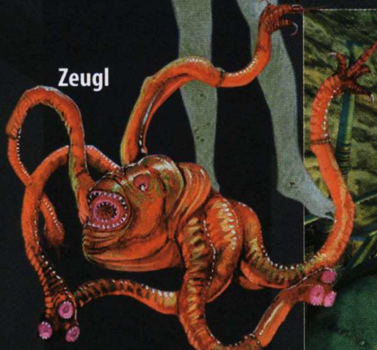
**Vyverna**



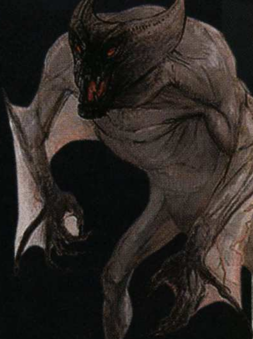
**Bruxa**



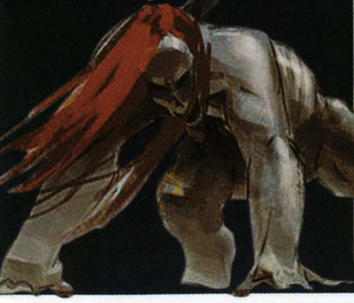
**Zeugl**



**Fledder**



**Striga**



Přepadne nás na ulici banda vidláků? Geralt vytáhne ocelový meč a přepne se do skupinového módu. Vyleze uprostřed noci z díry v temném hvozdu vlkodlak? Stříbrný meč vyklouzne z pochvy a začne drtit lebku zvířete silným stylem. Každému souboji bude předcházet rozhodnutí, který ze stylů a jaké naučené pohyby použijeme, přičemž volba nebude vždy tak očividná jako u vlkodlaka nebo vesnických buranů. Při úvodním útoku na Kaer Morhan se například můžeme rozhodnout, zda budeme v určitou chvíli bojovat s obrem nebo kouzelníkem. Jaká taktika platí na ně?

### Zločin a trest

Magie rozhodování a nelinearity tedy platí i pro souboje. Nutkání hledat novou taktiku bude poměrně časté, protože ve hře by neměl být zabudován nekonečný dopravník podřadných monster, ale mnohem častěji se setkáme s unikátními bossy. Scénáristé nás za nimi pošlou v desítkách úkolů zapisovaných na stránky automatického deníku. Než se na nich ale objeví ty zlomové, které posunou příběh kupředu a odhalí něco z Geraltovy ztracené minulosti nebo pravdu o Řádu planoucí růže, jenž má odvrátit katastrofu hrozící zimy, bude se nutné poctivou investigativní činností dopídit ke klíčovým informacím.

Postavy nad sebou nemají žluté vykřičníky hlásající „Tady jsem, promluv se mnou!" Když dobrodruh přijde do sklesléo města Vizim, strážný jen tak bokem utrousí, že osadu v noci napadají nemrtví a že někde na východě u řeky viděli místního banditu, který by mohl být sdílnější. Můžeme si počkat na noc nebo vyrazit podél řeky hned, abychom v lese narazili na skupinu bojechtivých elfů. Zabijeme je? V tom případě je nutné myslet na následky, které se u Zaklínače neomezují jen na rámec několika sousedních herních obrazovek, ale mohou podstatně zasáhnout i do dalších událostí, které se odehrají mnohem později. Long range consequences neboli následky s dalekým dopadem jsou nejzajímavějším prvkem hry. Zmínění elfové mohou být obchodními partnery bandity, který se pak s námi odmítne bavit, nebo se jednoduše mohou objevit později ve hře, aby nám zadali důležitý úkol.

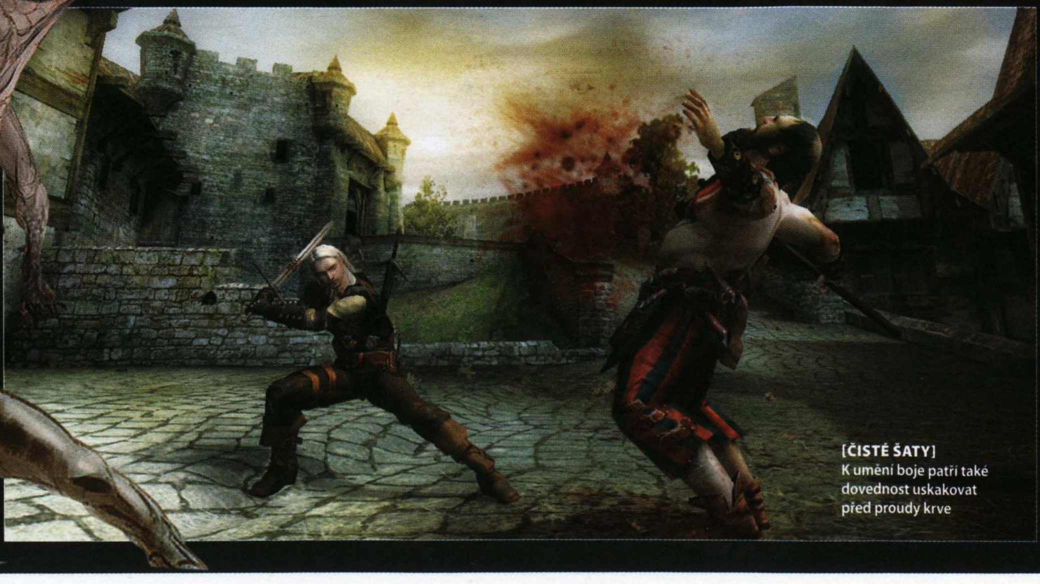
K dalším uváděným příkladům patří příběh zrádce, kterého Geralt na svých cestách dopadne. Může ho zabít a postranní zápletku tím ukončit. Nebo se s ním vydá na dlouhou cestu do Kaer Morhanu před porotu zaklínačů, kteří jej za pomocí mučících nástrojů vyslechnou a odhalí informace vedoucí k dalším úkolům. Zcela jinou možností je zase pustit padoucha na svobodu, nicméně pak se hráč nesmí divit, když si na něj kdykoliv později počíhá za bukem s partou kumpánů. V době striktně lineárních her na pár hodin zní takový koncept velkolepě, a to ještě nebyla řeč o alkoholu.

Ano, po požití několika sklenek vypadá jako velkolepé RPG i Tetris s mluvícími kostkami, ovšem nyní je řeč o roli virtuálních hospod v Zaklínači. Solidní obchodník se s Geraltem na ulici nemusí chtít bavit,

### ZAKLÍNAČEM SNADNO A RYCHLE

Geralta z Rivie, hlavní postavu knižní pentalogie a nyní i hry, není třeba představovat. Jak se ale stal zaklínačem, obávaným bojovníkem s nadpřirozenými bytostmi? Zaklínači se rodí na hradě Kaer Morhen, v jehož zdech podstupují jako vybrané děti osudu náročné zkoušky a výcvik. Trénink s mečem je časově vyčerpávající, ale zvládnutelný i obyčejným smrtelníkem. Pravým opakem je travičská zkouška, při níž jsou učedníkům po sedm dní podávány smrtelné jedy, jejichž kombinace vede ke konečným mutacím. Jen několik jedinců z tuctu přežije a i ti poté nesou následky. Geraltovi například zbělely vlasy a zornice se stáhly do zmijího tvaru. Je pořád ještě člověkem?

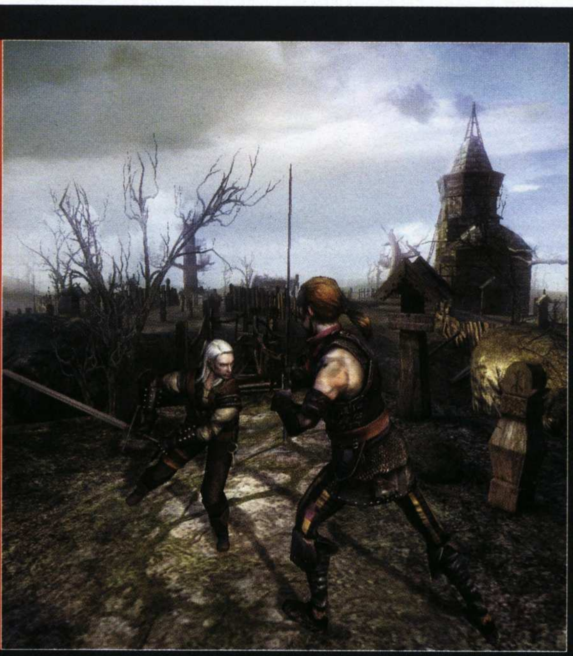
První povídku s Geraltem v hlavní roli napsal Andrzej Sapkowski roku 1986 a od té doby se stal Zaklínač stálicí na poli slovanských fantasy žebříčků. Pokud se hra povede, má šanci knihu prosadit i na západních trzích.

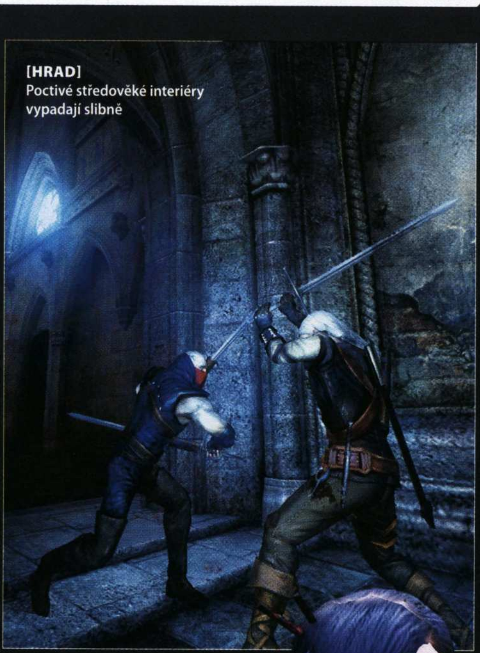


**[ČISTÉ ŠATY]**
K umění boje patří také dovednost uskakovat před proudy krve

## VÁLEČNÍK, NEBO MÁG?

Za co si zaklínač zasloužil své označení, když primárně bojuje mečem? Skutečně nejde o pravého kouzelníka, místo aby Geralt trávil noci nad magickými knihami, naučil se několik základních zaklínadel použitelných mezi jednotlivými švihy čepele. Kouzlení ve hře bude založeno na naučitelných znameních typu Aard, Igni, Quen nebo Axii. Každé z nich vyvolá primitivní zášleh magie, ať již ohnivý štít, střelu nebo schopnost telekineze. Magie by se tak měla stát užitečným pomocníkem, ale nezatěžovat složitými formulemi a neskladnými PET lahvemi s manou.





**[HRAD]**
Poctivé středověké interiéry vypadají slibně

> **„POKUD BUDEME CHTÍT AMATÉRSKÉ MÁCHÁNÍ PROMĚNIT VE SKUTEČNÝ BALET JAPONSKÝCH SAMURAJŮ, BUDE TŘEBA KLIKAT S ROZMYSLEM**

ale stačí jej večer pozvat do krčmy, mezi řečí do něj nalít pár žejdlíků medoviny a voilà, deník se opět naplňuje. Větvení nebude samoúčelné. Vyjma toho, že odvypráví řadu nepovinných příběhů, povede i ke třem rozdílným koncům, na jejichž koleje se nenavratitelně nalodíme přibližně v poslední třetině hry.

### Poslední výstřel z Aurory

Grafika popírá rčení o starém psu, který se nenaučí novým kouskům. Engine Aurora sice neplní stránky o svých technických specifikacích desítkami odrážek s moderními funkcemi, ovšem svým atmosférickým nasvětlením scén a realistickou středověkou architekturou se slaměnými chatrčemi a pevnostmi tvrdými jako skála dodává hře působivou vizáž, která nechává uvěřit, že bychom mohli být skutečně tam, za plastikem LCD displejů. Těžko říci, nakolik jsou akční přískoky Geralta a étericky ozářené jeskyně plné oblud zachycené na obrázcích dílem zkušené tipačské ruky a postprodukce, nicméně rozsáhlé exteriérové scenérie s horami, jezery a plynulým střídáním dne i noci pravděpodobně zůstanou realitou. To vše za doprovodu klasické táhlé fantasy hudby v krajině a akčních rytmů při soubojích. Velkou roli bude hrát i počasí – některá monstra vycházejí ven jen za deště, jiná až za pořádné bouře. Doufejme, že při číhané na lesní bestii nebude hráč hodiny doslova a do písmene čekat, až zahřmí.

Relativní realismus podchytí i předměty, na něž narazíme u nepřátel. Z vlkodlaka nikdy nevypadne samostříl, to by bylo jako očekávat, že v redakci nalezneme sbírku tanga kalhotek, i když… ehm, špatný příklad. Geralt je i v knize především lehce oděný šermíř a tvůrci hry chtějí tento obraz zachovat. V příběhu si budeme muset vystačit přibližně s tuctem mečů a kožených brnění – hra se soustřeďuje na akci a příběh, ne na shromažďování předmětů. Drobné ozvláštnění přinese až alchymie a získávání ingrediencí na přípravu různých lektvarů. Ty zde mají unikátní vlastnost – všechny jsou toxické. I vypitím obyčejného hojivého flakónu poskočí stupnice otrávení o příčku výše, a když to přeženeme, je zle. Otravu sice lze vyléčit jinými lektvary, ovšem ty zase mají postih na statistiky, rozmažou vidění apod. Při hraní Zaklínače bude platit víc než kdykoliv jindy: Pijte s mírou! Nyní již lze jen doufat, že se idea nelineárního akčního RPG na podzim skutečně naplní a hráči nebudou muset zapíjet žal z dalšího odložení.

**JAK SE TĚŠÍME?** **8,9**

INDEX OČEKÁVÁNÍ

- Dospělé zasazení knižního Zaklínače
- Velký a vizuálně přitažlivý svět
- Činy a jejich následky
- Soubojový systém
- Spousta vedlejších postav
- Pitky v hospodách

- Technicky je grafika mírně zastaralá
- Bude to všechno fungovat po celých 50 hodin hry?

**Zaklínač chce zkombinovat moderní rychlou akční hratelnost s komplexním fantasy světem charakteristickým pro RPG ze staré školy. Systém příčiny a dlouhodobých následků, volné prostředí a stylová grafika vkládají do pece autorů velmi žhavé želízko.**

# EXKLUZIVNÍ ROZHOVOR

Našli jsme o Zaklínači vše, co bylo kdy zveřejněno, oprášili jsme své vzpomínky z hratelných ukázek, přečetli ze cviku pár stránek Sapkowského, přesto nám mnoho věcí vrtalo hlavou. Proto jsme ty nejpalčivější otázky položili samotným tvůrcům. Za CD Projekt odpovídal Michał Madej, hlavní designér projektu.

**[?] Všechny fandy Zaklínače bezpochyby zajímá, jak se Andrzej Sapkowski podílel na vývoji hry? Ovlivnil nějak její směřování, nebo pouze vymyslel děj a už jen zdálky sledoval, jak se s ním popasujete? Jak moc zůstane hra věrná světu knižní předlohy?**

[!] Musím přiznat, že se zpočátku Andrzej Sapkowski moc o hru nezajímal; měl v té době dost práce, zrovna dokončoval další knihu a taky měl pocit, že nemá co mluvit do vývoje hry. Kromě toho myslím neměl dobrou zkušenost s vývojem filmové adaptace.

Nicméně časem se situace zcela otočila. Andrzej ocenil naše úsilí, líbilo se mu, co děláme. Teď už s námi aktivně spolupracuje, například při překladu jednotlivých výrazů. Myslím, že bychom ho tolik nenadchli, kdybychom se nedrželi originálního textu a nebrali ohled na detaily. Nesnažili jsme se „vylepšovat" originál, což je častá chyba špatných adaptací.

Pravdou však je, že hlavní zápletka přináší zcela nový příběh, který rozvíjí Geraltova dobrodružství, nicméně snažili jsme se do něj zapojit co nejvíce z knih: postavy, obrazy, dialogy... Věřím, že ortodoxní fanoušci Sapkowského nebudou zklamáni.

**[?] Hráče klasických RPG překvapí sofistikovaný bojový systém. Jak obtížné bude jeho zvládnutí? Bude se k Zaklínači moci bez problémů postavit hráč, který nikdy nehrál žádné RPG? Plánujete zařazení tutorialu, nebo se všechno naučíme za chodu, přímo ve hře?**

[!] Ano, náš bojový systém bude překvapující (dokonce i pro ostřílené RPG harcovníky), ale jsme si jisti, že půjde veskrze o příjemné překvapení. Nesouhlasím však s myšlenkou, že náš systém bude komplikovanější a složitější na zvládnutí. Přesně naopak: vytváříme jej proto, aby měl Zaklínač jednoduché a intuitivní ovládání (což ale zároveň neznamená, že samotná hra bude jednoduchá). Výzvy se skrývají v hádankách, soubojích a rozhodnutích, jež hráč časem učiní.

Nejde nám o obtížné ovládání, nepochopitelná pravidla a obskurní interface. A jsme velice pyšní na to, co jsme v Zaklínači vytvořili: mix taktických rozhodnutí jako v klasických RPG, dynamické a spektakulární akce podobné akčním adventurám a intuitivního ovládání myší. Takže hráče nepřekvapí obtížná pravidla, ale spíše čistá hratelnost a potěšení ze soubojů.

**[?] Nepřátelé a monstra herního světa nevypadají příliš přívětivě – naopak, jde o strašidelné a naturalisticky zobrazené tvory. Bude hra opravdu tak temná a násilná? Dokážete odhadnout, kolik (hekto)litrů krve bude mít Geralt na svědomí?**

[!] Hra bude stejně různorodá jako Sapkowského předloha. Monstra musí být odpudivá, protivníci nebezpeční a zaklínači tajemní a nelidští. Ale stejně jako v knihách, i ve hře narazíte na odlehčené úkoly, pozitivní emoce, vtipné momenty a také trochu erotiky. Síla Zaklínačova světa není jen v „temnotě a násilí", ale hlavně v jeho rozmanitosti, živosti a věrohodnosti. Pokud se máme bavit o množství prolité krve, vždy bude záležet na hráči. Někdo bude chtít stát se „řezníkem z Blavikenu", jiní se budou snažit potyčkám vyhýbat. Monstra však budou po stránce objemu nabízené krve a slizu maximálně štědrá.

**[?] Dokážete odhadnout, jak velký svět hra nabídne? Podle preview vypadá Zaklínač jako velice různorodá a otevřená hra. Bude se moci hráč vydat kamkoliv od začátku, nebo se bude prostředí otevírat postupně s plněním úkolů?**

[!] Samozřejmě dokážeme odhadnout velikost světa, ale otázkou je, jak ji porovnávat. Jestliže se budeme bavit o čtverečních kilometrech, dojdeme paradoxně k závěru, že nejlepší hry jsou ty s obrovskými prázdnými pláněmi. A o tom to přece není. Velikost světa by měla být měřena jeho bohatostí, různorodostí a interaktivitou. Dokážu si jednoduše představit skvělou hru umístěnou do uzavřené budovy. Na druhé straně cestování obrovskou pouští nemusí být moc zábavné.

S ohledem na to Zaklínač nabídne opravdu velký svět s pevností zaklínačů ukrytou v horách, pulzujícím hlavním městem Temeria stejně jako s malými vesničkami, nepřístupnými lesy nebo tajemnými bažinami. Snažili jsme se, aby každé místo mělo svou vlastní atmosféru, mnoho příběhů, tragických momentů i tajemství. Svoboda pohybu se zvětšuje spolu s hráčovým postupem hrou. Na začátku je omezen, aby se neztratil, časem se jeho možnosti zvětšují, až dosáhnou maxima, kdy může cestovat mezi všemi lokacemi.

**[?] Hra byla několikrát odložena. Proč? Kde byly největší problémy vývoje?**

[!] Tady bych rád vysvětlil malé nedorozumění. Oficiální datum vydání bylo poprvé zveřejněno minulý měsíc, kdy jsme konečně zveřejnili, že Zaklínač vyjde v srpnu. Pokud tento termín nedodržíme, bude možné hovořit o odložení. Pocit, že hra byla odložena, je chybný, vychází z určitých nedorozumění a také historie projektu, který byl spouštěn natřikrát, prvotní odhady byly zkrátka příliš optimistické. Ve skutečnosti jsme na Zaklínači pracovali přesně tři roky (první demo bylo prezentováno na E3 2004) a to je rozumná doba na tak komplikované RPG této velikosti.

**[?] Zaklínač využívá Aurora enginu licencovaného od Bioware. Určitě jde o skvělý nástroj, ale v dnešní době už možná trochu zastaralý. Jak moc jste jej změnili?**

[!] V průběhu vývoje jsme engine změnili zhruba z 80 %. Nabízí se proto logická otázka, proč jsme si kupovali něco, co jsme pak takřka kompletně předělali. Je to proto, že nám Aurora dala solidní základy pro vývoj hry. Díky tomu mohly začít práce na grafice a lokacích prakticky hned od počátku vývoje. Pokud bychom se rozhodli pro vlastní technologii, ztratili bychom minimálně jeden další rok vývoje, než by vůbec grafici mohli začít pracovat.

Takže, co všechno jsme změnili? Nejdříve grafický engine. Přepsali jsme kompletně celý renderer, aby byl kompatibilní s DirectX 9 a vypadal dobře i na nejmodernějších grafických kartách. Následně jsme museli vytvořit svá vlastní „RPG pravidla" fungování světa, protože Aurora využívá systém „d20", na který jsme neměli licenci. Stejně jsme měli o světě Zaklínače dost odlišnou představu... Poslední důležitou změnou bylo vytvoření vlastních programů, editorů a nástrojů integrovaných do hry a pomáhajících nám při vývoji, modifikaci a testování hry. Tím jsme dostali spolehlivý moderní engine s odzkoušenými základy a na druhé straně urychlili vývoj.

**[?] Zaklínač je potěchou pro oči. Ale co uši? Na jaký hudební doprovod se můžeme těšit? Budou nás doprovázet klasické fantasy orchestrální melodie, chorály nebo něco úplně jiného? Spolupracujete s nějakými známými skladateli?**

[!] Opravdu nedokážu rozhodnout, co bude na Zaklínači lepší – jestli grafika, nebo hudba. Pokud bych měl sám rozhodnout, bylo by to nespravedlivé, protože obě složky jsou výjimečné. Hudbu skládali veteránové herního průmyslu: Adam Skorupa a Piotr Błaszczyk. Jejich práce mluví za vše (podíleli se například na vysoce ceněném hudebním doprovodu Painkillera). Pro představu o zvolené hudbě doporučujeme zhlédnout některý z trailerů na Zaklínače (najdete je samozřejmě na DVD – pozn. redakce)

**[?] Rovněž poslední otázka se týká zvuku. Budou dialogy ve hře namluvené opravdovými herci?**

[!] Ano, Zaklínač je AAA titul a u takových her se nečeká nic jiného než prvotřídní kvalita. Na hercích šetřit nebudeme.

TOLIK MOŽNOSTÍ,

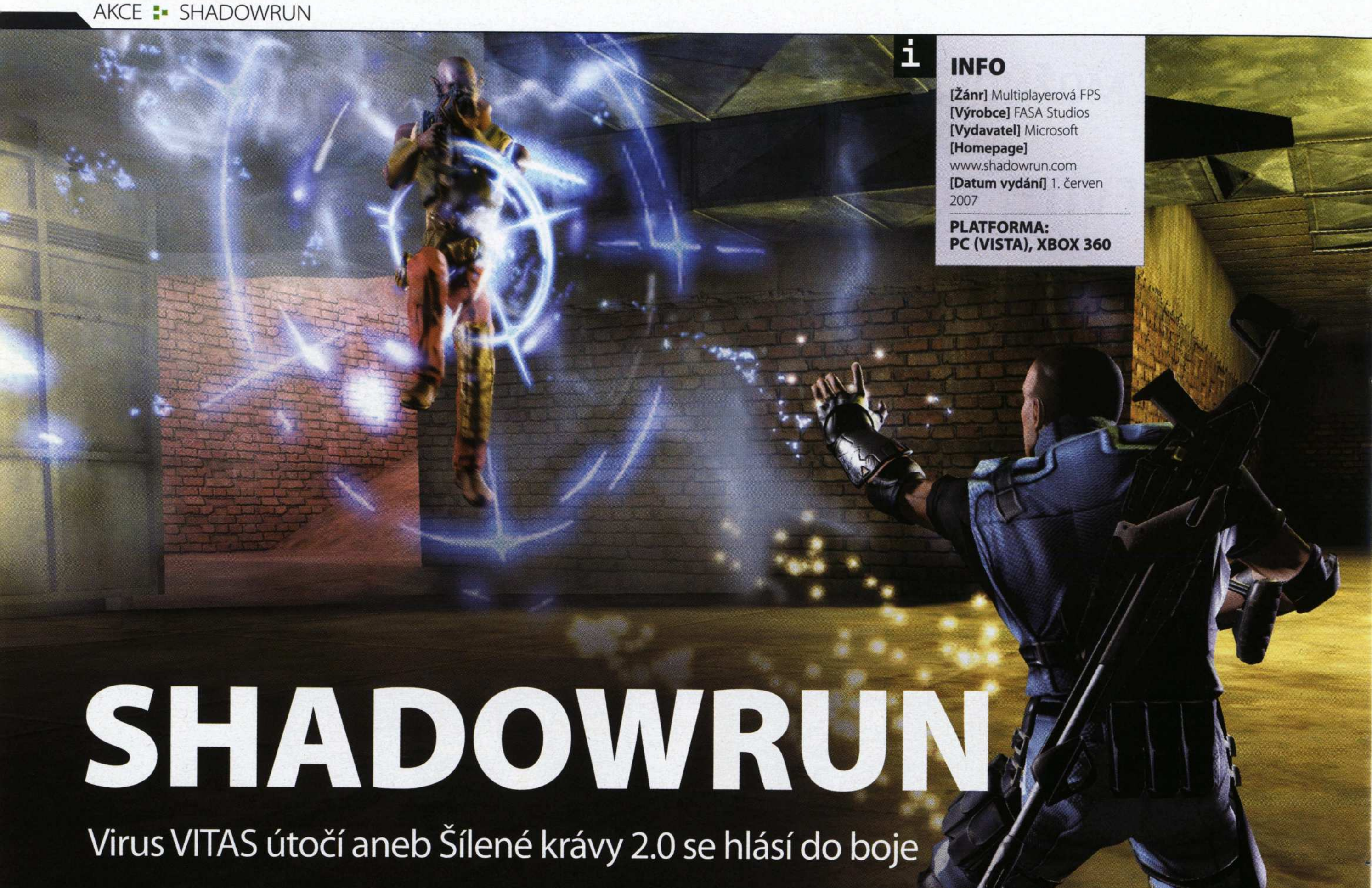
ŽE NEVÍTE, PO KTERÉ SÁHNOUT DŘÍV

**NOVÁ GENERACE VÁM PŘINÁŠÍ STOVKY HIGH-DEF HER A DALŠÍ HRY STÁLE PŘIBÝVAJÍ.** Ať už si chcete zastřílet, nebo taktizovat, závodit či vyzkoušet si nějakou herní roli, sportovat nebo si hrát se svými dětmi, Xbox 360™ má pro vás přesně tu hru, která uspokojí jakýkoli váš rozmar nebo touhu po slávě. xbox.cz

Všechna práva vyhrazena. Microsoft, logo Microsoft Game Studios, PGR, Project Gotham Racing, Xbox 360, loga Xbox a Xbox live jsou ochrannými známkami Microsoft Corporation anebo v dalších zemích.

Jump in.

XBOX 360™



**INFO**

**[Žánr]** Multiplayerová FPS
**[Výrobce]** FASA Studios
**[Vydavatel]** Microsoft
**[Homepage]** www.shadowrun.com
**[Datum vydání]** 1. červen 2007

**PLATFORMA:**
**PC (VISTA), XBOX 360**

# SHADOWRUN

## Virus VITAS útočí aneb Šílené krávy 2.0 se hlásí do boje

Světy čar a kouzel mají s moderními technologiemi, počítačovými kdovícoudělátky a válečnými stroji jen pramálo společného. O jejich propojení se mohou pokusit buď naprostí šílenci, nebo šílenci daleko větší. Ve FASA Studios jich asi nemají nejméně, a proto pod záštitou Microsoftu pilně pracují na multiplayerové střílečce s příznačným názvem Shadowrun. Její koncept vychází ze stejnojmenné „hry na hrdiny", založené na podobném systému jako například Dungeons and Dragons.

Příběh se odehrává v blízké budoucnosti a snoubí na první pohled ohranou básničku celosvětové epidemie se středověkými mystickými tvory. V roce 2010 zasáhne planetu katastrofa v podobě viru VITAS, který se do paměti lidstva zapíše vyhubením čtvrtiny populace a zapříčiní mimo jiné mutace mnoha přeživších. Ruka osudu se přitom dotkne jak dospělých, tak i dětí; kvůli genovým hříčkám viru vzniknou nové rasy, později nazývané jako trpaslíci, elfové nebo trollové. Evropa se mezitím potýká s válkou o jadernou zónu vzniklou výbuchem anglické elektrárny. Dostatek zábavy na jednu hru.

> „ZNAČNOU ROLI V SINGLEPLAYERU MIMO JINÉ SEHRAJE UMĚLÁ INTELIGENCE NEPŘÁTEL I SPOLUHRÁČŮ

### „BSE" útočí!

Lidé ve FASA Studios se netají tím, že děj zaujme druhořadou roli a po krátké době přejde spíše do ústraní. Nebylo by to ostatně u FPS žánru poprvé, kdy by příběh opustil pódium a na jeho místo se dostavila čirá akce nepostrádající spád. V případě Shadowrun není proč se čehokoliv obávat, zejména díky atraktivnosti, neotřelosti a mnoha zakomponovaným nápadům.

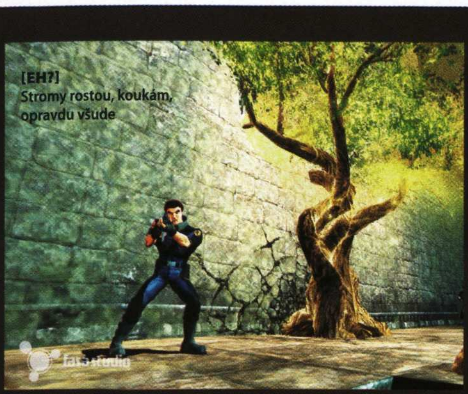
Na hráče čekají arény schopné pojmout až šestnáct lidí zároveň, rozdělených kupříkladu do dvou osmičlenných týmů. Nabídka však zaujme i vlky samotáře. Pokud se zrovna vy neradi dělíte o získané peníze, do kapsy nebudete muset sahat. Hra poskytne možnost bojovat klidně proti všem ostatním. Ovšem i v případě Shadowrun platí pravidlo, že více hlav více ví a jedinec má proti dobře organizované skupině pramalou šanci.

### Jako v Pánovi prstenů

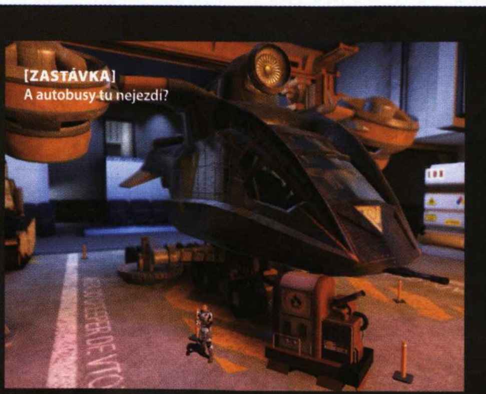
Společně s variabilitou zbraní a možností kouzlit přinese týmová souhra daleko více možností, jež otevřou dveře zejména taktizování. Jenže ještě před tím vším si jako obyčejný člobrda musíte vybrat, zda vůbec svoji původní rasu chcete bránit. Bojovat totiž můžete i v kůži ostatních ras či mutantů.

Zatímco lidé disponují statusem „dobří ve všem, ale nic víc", trpaslíci se mohou pyšnit velkou odolností proti magii. Ani jim se ale nevyhnuly zápory týkající se především rychlosti chůze a běhu. V tomto směru je dohání elfové, kteří se jinak řadí

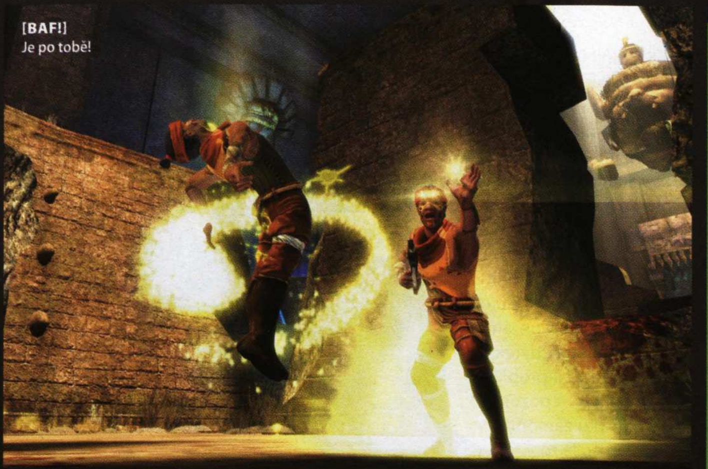
**David Marák,** stálý spolupracovník Doupěte
Jaro mu způsobilo záchvaty. . . . alergické



[EH?]
Stromy rostou, koukám, opravdu všude



[ZASTÁVKA]
A autobusy tu nejezdí?



[BAF!]
Je po tobě!

**MAGIE VERSUS TECHNIKA TAKÉ V SILVERFALL**
Shadowrun není jediná chystaná hra hodlající propojit světy čar a kouzel s technikou. O podobný střet se snaží také RPG Silverfall, jež hráče vhodí do vlastního středověkého prostředí zmítaného válkou. Přislíbeno bylo více jak sto druhů kouzel, rozličných schopností nebo třeba možnosti zvolit si stranu techniky nebo čar a kouzel. Výsledek? V recenzi v minulém čísle.

> „AŤ UŽ SE ROZHODNETE PRO KOUPI KTERÉKOLI VERZE, BUDETE MOCI HRÁT JAK PROTI PC, TAK XBOXU 360

k slabším a méně odolným tvorům. Jejich přednost nicméně pramení ve schopnosti pomalu se regenerovat, zatímco například troll dokáže zkamenět a zůstat odolný vůči střelám protivníků.

Potěšující je, že nedostatky jednotlivých ras půjde alespoň zčásti vyvážit upgradem vlastního těla. Nejenže budete moci kupovat lepší zbraně, lepší brnění, spousty střeliva a jiných nezbytností. Jako pravý futuristický voják se klidně můžete odhodlat ke koupi elektronických hraček upravujících schopnosti třeba v míření nebo běhání. Schopnosti vzniklého kyborga budou mnohem silnější – avšak na úkor kouzlení.

Pokud se vydáte cestou vyšlapanou moderními technologiemi, ochudíte se právě o magii a její kanadské žertíky. Mezi kouzly najdete například užitečnou schopnost teleportace, vytváření matoucích hologramů nebo třeba zákeřný pohled skrze zdi.

## On i Off

Pakliže zrovna neholdujete ryze multiplayerovým akcím, nemusíte zklamaně otáčet list. Většina úsilí se sice soustředí do hry pro více hráčů, nicméně náznaky solidní offline akce mají být znát. Singleplayer jako takový se dere jinudy a namísto nudných a stereotypních přestřelek s tupohlavými boty přijdou na řadu údajně zábavné tréninkové mise. A nebude jich málo! Hráč si v nich osvojí prakticky všechny bojové taktiky potřebné pro střetnutí s živými nepřáteli.

Značnou roli v singleplayeru mimo jiné sehraje umělá inteligence nepřátel i spoluhráčů, schopná používat veškeré finty a techniky jak v kouzlení, tak v klasickém boji. Počítačoví oponenti se taktéž stanou nepostradatelnou součástí multiplayerových klání – zastanou roli pomyslné náplasti ve chvíli, kdy se nenajde dostatek lidí pro rovný boj. Hra by měla úzkostlivě vyvažovat situaci a nahrazovat lidské bojovníky náhle odhlášené ze hry.

Hlavní motivaci Shadowrunu tvůrci ukryli do artefaktů. V Raid modu se hráči rozdělí na dva tábory. Obránci dostanou na starost kýžený artefakt, zatímco útočníci jej musí nepříteli ukrást a dostat na určité místo kdesi v hloubi mapy. Druhá varianta, nazvaná Extraction mod, je do značné míry podobná té první, avšak s tím rozdílem, že tentokrát bude artefakt umístěn volně v terénu a vy jej budete muset ukořistit a dopravit do základny. V jádru se jedná o boje podobné těm v Unreal Tournament, kde namísto podivných vykopávek vlály pestrobarevné vlaječky. Posledním režimem bude klasický Deathmatch. I zde však artefakt nebude zbytečný – měl by poodhalovat pozice nepřátel, byť detaily této funkce ještě tvůrci neprozradili.

## Live Anywhere

Očekávání jsou vysoká a v Microsoftu to dobře vědí. Přestože hra cílí zároveň na PC i Xbox 360, zdolání bariéry v síťovém hraní mezi oběmi variantami nebude díky službě Live Anywhere problém. Ať už se rozhodnete pro koupi kterékoliv verze, budete moci hrát jak proti PCčkářům, tak i majitelům Xboxu 360. Konečně si tak obě strany mohou podat ruce, tedy až na jediný detail – ovládání.

Asi si kladete otázku týkající se rovnosti mezi hráči na klasickém PC a Xbox 360. Jedni mají myš a klávesnici, druzí zase gamepad. Tyto dvě rozdílné věci ovšem prý nepřináší natolik odlišné ovládání, jak se zprvu může zdát. V nevýhodě mohou akorát být vlastníci obyčejných myšáků obdařených sotva třemi tlačítky. Pro srovnání sil s Xboxáři je proto podle ohlasů lepší alternativou hlodavec s postranními čudlíky, umožňující efektivněji používat kouzla a zbraně.

Stejně jako každá mince má ale i služba Live Anywhere dvě strany, přičemž na jedné z nich je tučně vyražen nápis Windows Vista. Že by náznak možné exkluzivity? Bohužel ano. Bez nového operačního systému si Shadowrun na PC nevyzkoušíme, a jelikož do vydání zbývá jen pár měsíců, je asi nejvyšší čas začít šetřit na další nutný upgrade.

**JAK SE TĚŠÍME?** **8,2**

INDEX OČEKÁVÁNÍ

- Svět Shadowrunu
- Kouzlení vs. moderní zbraně
- Mutanti à la kouzelné rasy
- Podpora Live Anywhere

- Na PC pouze pro Windows Vista
- (Ne)vyváženost akce

**Příznivci Shadowrunu mají pádný důvod k oslavám. Již brzy se všichni budou moci ponořit do tohoto fantastického světa v podobě nové (nejen) multiplayerové FPS. A jelikož se titul chystá na PC i Xbox 360, Microsoft s jeho vydáním rozjede víceplatformovou službu zvanou Live Anywhere.**

# MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

## Z Koreje už nic nekápne, čas hledat džob někde jinde

**Karel Kališ**, vedoucí konzolové sekce
Z neustálého hraní Silent Hunter chytil mořskou nemoc

**DOUPĚ**
Videa ze hry najdete na DVD 4/07

Vyjít hra Mercenaries o pár let dříve, určitě by zamíchala naším žebříčkem popelář – astronaut – redaktor Doupěte, tedy seznamem vytoužených povolání z dětství. Jen si to představte, stát se žoldákem. Pohybujete se na čerstvém vzduchu (když tedy zrovna kolem sebe nemetáte plynové granáty), seznamujete se s novými lidmi (s většinou, pravda, jen na malý moment), máte flexibilní pracovní dobu, solidní plat, přístup k nejnovějším výdobytkům lidské technologie (kobercové bombardování, laserově naváděné rakety…), můžete beztrestně fušovat do stavebnictví (vlastně spíše demolicí) a hlavně poznáte svět. I když uznávám, demilitarizovaná zóna mezi Jižní a Severní Koreou není zrovna ideální místo na nedělní piknik a rodinnou dovolenou. Ale taková Venezuela a její prosluněné džungle je už jiné kafe, ne?

### Za peníze v Praze dům (i kobercový nálet)

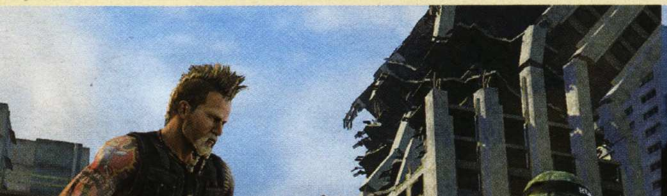
Původní Mercenaries: Playground of Destruction z roku 2005 (recenze v Doupěti 2/2005) by šlo poměrně snadno zařadit mezi klony GTA. Dílko Pandemic Studios však přineslo vlastní osobitý styl a spoustu zajímavých nápadů, díky čemuž se rozhodně nejednalo o tuctovou kopii úspěšného titulu. V Mercenaries jste se zhostili role jednoho z elitních žoldáků, jenž se zapojil do fiktivního konfliktu v Severní Koreji a plnil úkoly pro jednotlivé frakce zapojené do války. Každá z těchto stran (jmenovitě se jednalo o NATO, Číňany, jižní Korejce a ruskou mafii) si hrála na svém písečku a jejich zájmy často navzájem nekorespondovaly. Jen na vás už bylo, kterou frakci jste podpořili více plněním jejích úkolů. Ty nabízely další dávku svobody a otevřenosti. Cíl byl daný a záleželo jen na vás, jakou cestou jste se dobrali k jeho splnění.

Jeden příklad za všechny – úkol vyhodit do vzduchu hlídanou muniční továrnu. Najdete si tank a vřítíte s pokřikem přímo mezi obránce? Nebo si zaplatíte kobercový nálet a zbytek už ručně dočistíte? A co se elegantněji proplížit do bezpečné vzdálenosti, odkud nepozorováni pomocí laserového paprsku zaměříte továrnu pro naváděnou raketu? Je to jen na vás a vašich zdrojích. Vyhodit továrnu do vzduchu výbušninou C4 je totiž sice nejlevnější, ale zároveň nejnebezpečnější. S pomocí naváděné rakety se ani nemusíte setkat s obránci, jenže cena za tento útok může převýšit finanční odměnu za splnění úkolu. Jste prostě žoldáci a kolem peněz se točí vše.

### Totální destrukce

Obšírné rozepisování prvního dílu nebylo vůbec zbytečné, neboť World in Flames se do velké míry poveze na jeho principech, jen Severní Koreu

> **„S POMOCÍ NAVÁDĚNÉ RAKETY SE ANI NEMUSÍTE SETKAT S OBRÁNCI, JENŽE JE SAKRA DRAHÁ**

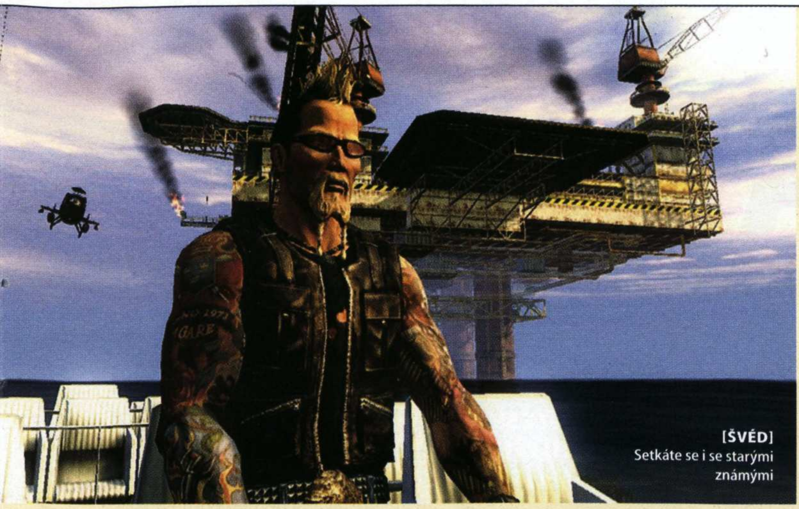


**[ODMÍTNUTÍ]**
Nesvezeme se? Stačí říct, že stopaře neberete

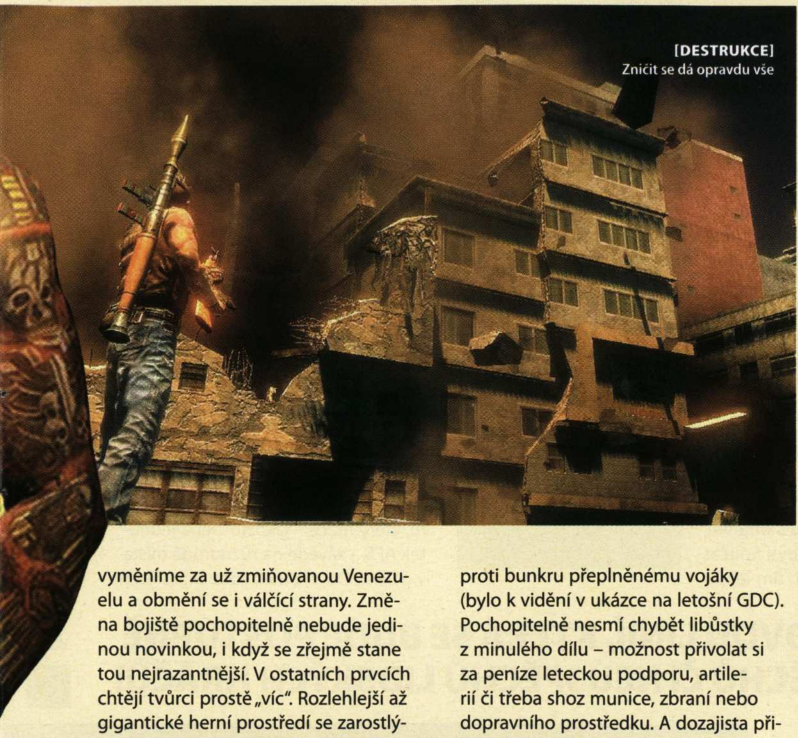
**INFO**

**[Žánr]**
Akce z pohledu třetí osoby
**[Výrobce]** Pandemic Studios
**[Vydavatel]** EA Games
**[Homepage]**
www.mercs2.com
**[Datum vydání]** 2007

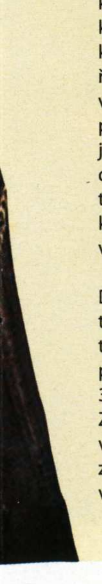
**PLATFORMA:**
**PC, PS2, PS3, XBOX 360**



**[ŠVÉD]**
Setkáte se i se starými známými



**[DESTRUKCE]**
Zničit se dá opravdu vše



vyměníme za už zmiňovanou Venezuelu a obmění se i válčící strany. Změna bojiště pochopitelně nebude jedinou novinkou, i když se zřejmě stane tou nejrazantnější. V ostatních prvcích chtějí tvůrci prostě „víc“. Rozlehlejší až gigantické herní prostředí se zarostlými džunglemi, zapadlými a ošuntělými vesničkami, zastavěnými městy a velkými vodními plochami, jež se tentokrát už nestanou nepřekonatelnou překážkou, ale dalším prostředím pro vaše řádění. Dle slov tvůrců je jejich cílem vytvořit hru, která nebude nutit hráče přizpůsobit se prostředí, ale přizpůsobí jej hráči. Už první díl se proslavil opravdu širokou nabídkou destrukce, kde téměř každá stavba byla pouhou krátkou mezifází před konečným stádiem v podobě hromady sutin.

World in Flames půjde ještě dál. Doslova každý objekt bude interaktivní a dovolí hráči využít jej pro cestu vpřed. O propracovanou fyziku se postará stále oblíbenější engine Havok 3.0, což slibuje fantastickou podívanou. Získáte možnost bořit mnohapatrové domy, vyhazovat do vzduchu benzínky, zapalovat ropné skvrny, nacpat vozidla po střechu cé čtyřkou a poslat proti bunkru přeplněnému vojáky (bylo k vidění v ukázce na letošní GDC). Pochopitelně nesmí chybět libůstky z minulého dílu – možnost přivolat si za peníze leteckou podporu, artilerií či třeba shoz munice, zbraní nebo dopravního prostředku. A dozajista přibudou i novinky.

Rozšíření se dočká vozový park. Kromě civilních a bojových prostředků jako tanky, obrněné transportéry, džípy… nyní ovládnete i vodu a vzduch – motorové čluny, helikoptéry, na co si jen vzpomenete. Tentokrát ovšem nezískáte cizí vozidlo jen tak s prstem v nose. S každou osádkou se budete muset utkat v podobě krátké minihry (které se doufejme později nestanou repetetivní). Třebaže se vám podaří prostředek získat, stále si budete muset dávat pozor. Umělou inteligencí pohánění protivníci vám neustále půjdou po krku a při chvilce neopatrnosti vás z vyhřátého sedadla vyhodí raz dva.

## Ve dvou se to lépe střílí

Rozhodně potěší plánovaná přítomnost kooperativního multiplayeru. Jen si představte, jak se probíjíte nepřátelskou základnu, jeden za volantem, druhý ovládající palubní zbraně. Nebo kombinovaný útok ze země a ze vzduchu. Kooperace je rozhodně dobrá zpráva, ovšem zamrzí, že zatím stále není jistý žádný jiný multiplayerový mód. Ale třeba se ještě dočkáme. Tvůrci mají do plánovaného data vydání, stanoveného na konec letošního roku, stále spoustu času.

Primárně byl World of Flames vyvíjen pouze pro konzoli PS3, ale nedávno vydavatelé EA prohlásili, že se dočkáme i verze pro Xbox 360, PC a trochu překvapivě také PS2. Právě o poslední zmiňované verzi máme největší pochybnosti: největší přínos nového dílu tkví v přesunu na next-gen konzole, které mají dostatečný potenciál pro všechny velkolepé plány tvůrců. Ale nechejme se překvapit. Rozhodně se o Mercenaries 2 nebojíme, zkušený tvůrčí tým je téměř jistotou, že ve Venezuele bude pekelná zábava.

## JE TO AMERICKÝ KOMPLOT?

Stejně jako se předchozí díl dočkal negativních reakcí od korejské vlády, i na World in Flames si stěžují venezuelští politici. Dokonce obviňují tvůrce, že pracují na zakázku americké vlády a snaží se pošpinit jejich zemi. Proti hře bojuje vedení neziskové organizace The Venezuelan Solidarity Network, které žádá mezi jinými také známého zpěváka Bono Voxe, aby zakročil. Bono je znám nejen svojí charitativní prací, ale též je jedním z podílníků kapitálové firmy Elevation Partners, která finančně zajišťovala spojení týmů Pandemic a BioWare. Tvůrci z týmu Pandemic stojí za svým a tvrdí, že Mercenaries 2 je pouze hra a nic v ní nemá za cíl parodovat, nebo jakkoli napodobovat skutečnost. Všechny postavy, události a drtivá většina lokací ve hře jsou pouhou fikcí.

## JAK SE TĚŠÍME?

**9,0**

INDEX OČEKÁVÁNÍ

- Obrovské prostory
- Masivní destrukce
- Velká svoboda řešení úkolů
- Kooperativní multiplayer

- Repetetivní náplň misí?
- Otravné minihry?
- Odfláklá PS2 verze

**Původní hra Mercenaries přinesla zajímavý a velice zábavný pohled na žánr tzv. „otevřených“ akčních her a druhý díl slibuje v nastaveném trendu pokračovat. Takže si pomalu začněte balit věci, Venezuela čeká.**

# TABULA RASA

Strýček Garriot chystá novou epickou MMORPG pohádku a chce pokořit sám sebe. Šílenec jeden!

Jak zaujmout hráče v přeplněném světě her, stavících na podobných principech? Podobnou otázku si položil i Richard Garriot, když si na svá bedra naložil nelehký úkol prorazit zašlé koncepty všech MMORPG. Duchovní otec fenoménu s názvem Ultima Online začal před šesti lety pracovat na onlinovém projektu z pohledu první osoby s RPG prvky jdoucím takříkajíc proti proudu současných trendů – na hře Tabula Rasa. S jakým cílem? Vytvořit titul, který se udrží na slunci a nezapadne do hlubin zapomnění, jak se tomu stalo u řady jiných MMORPG. Za svým přesvědčením si přitom stál natolik, že během uplynulých let vývoje došlo k radikálním změnám v týmu i konceptu samotné hry.

## Ještě nikdo nevynalezl lék na válku

Základní myšlenka Tabula Rasa tkví v bojích na planetách kdesi ve vesmíru. Velká množství hráčů budou spolu s uměle inteligentními pomocníky soupeřit proti počítačem řízenému nepříteli, snažícím se podmanit si lidskou civilizaci. Vzhledem k faktu, že titul kombinuje fantasy žánr se sci-fi prvky, setkáte se s rozmanitým prostředím i nepřáteli. Mezi zástupy vojáků vybavených nejmodernějšími zbraněmi se objeví robotizované stroje či fantastická stvoření tu a tam převyšující okolní stromy nebo jiné objekty. Nedivte se tedy, pokud narazíte na stvůry stokrát větší než vaše maličkost, jak putují po širých světech zmítaných válkou. V podobných chvílích toho bez četných zástupů spolubojovníků mnoho nezmůžete. A ano, pud sebezáchovy vyšle zprávu: utíkejte tak rychle, jak vám nohy stačí. Improvizace se stane vaším přítelem i rádcem zároveň, přestože se v Tabula Rasa bude klást důraz také na taktiku.

Na velké rozmýšlení nebude čas – pole pokrytá navzájem se vraždícími bojovníky a jinými nestvůrami nedají prostor pro odpolední siestu. Richard Garriot se netají svým úmyslem stvořit čirou zábavu zbavenou hluchých míst. Nebaví vás dlouhé procházky rozsáhlými světy? Chcete se ihned dostat za svými spoluhráči a zasadit smrtící ránu nepříteli? Využijte teleporty a objevte se tam, kde přesně chcete být! Současný trend velí „čím větší svět, tím lepší!"

### ZÚČASTNĚTE SE BETATESTU ZCELA ZDARMA I VY!

Chcete si hru vyzkoušet na vlastní kůži? Máte velkou šanci. Na domovské stránce NCSoftu, konkrétně na **eu.plaync.com/eu/home**, se lze v položce Account umístěné nalevo zaregistrovat. Jakmile tak učiníte, stačí se nalogovat a v horní části kliknout na hlášku pobízející k přihlášení do betatestu Tabula Rasa. Ovšem pozor – vybráni můžete být třeba až po měsíci nebo dvou (pokud vůbec). Nicméně do hry je každým týdnem zváno několik stovek nových betatesterů, takže šance jsou relativně velké.

Jenže v Destination Games se rozhodli vyřadit veškerá zbytečná prostředí navyšující čtvereční kilometry a ta zbylá rozdělili do menších zón, o které se bude společně s počítačem ovládanými postavami permanentně bojovat v koprodukci teleportů. K dispozici budou mezi jinými také úkoly rozdělené právě do těchto úseků, avšak jejich splnění bude možné jen v případě, že se jedná o vaši zónu. Mise přitom mají úzce souviset s dějovou linií, která se bude postupně vyvíjet podle válečných úspěchů či neúspěchů lidských hráčů!

## Jste jedničky!

Nic nevznikne bez příčiny a na stejném principu stojí i Tabula Rasa. Do galaxií se rozšiřující souboj má své kořeny ve chtivosti mimozemské rasy zvané The Bane, jež chce zotročit všechny nepodmaněné živé bytosti. Výjimkou se samozřejmě nestala ani Země, avšak odpověď zdejších obyvatel se dostavila v podobě vztyčeného prostředníčku. To způsobilo konflikt olbřímích rozměrů, který hráče – jakožto člena jednotek AFS – zavede na různorodá místa v galaxii. Od věci nebudou ani příběho-

> „MISE MAJÍ ÚZCE SOUVISET S DĚJOVOU LINIÍ, KTERÁ SE BUDE POSTUPNĚ VYVÍJET PODLE VÁLEČNÝCH ÚSPĚCHŮ ČI NEÚSPĚCHŮ LIDSKÝCH HRÁČŮ!

**David Marák**, stálý spolupracovník Doupěte
Jaro mu způsobilo záchvaty . . . alergické

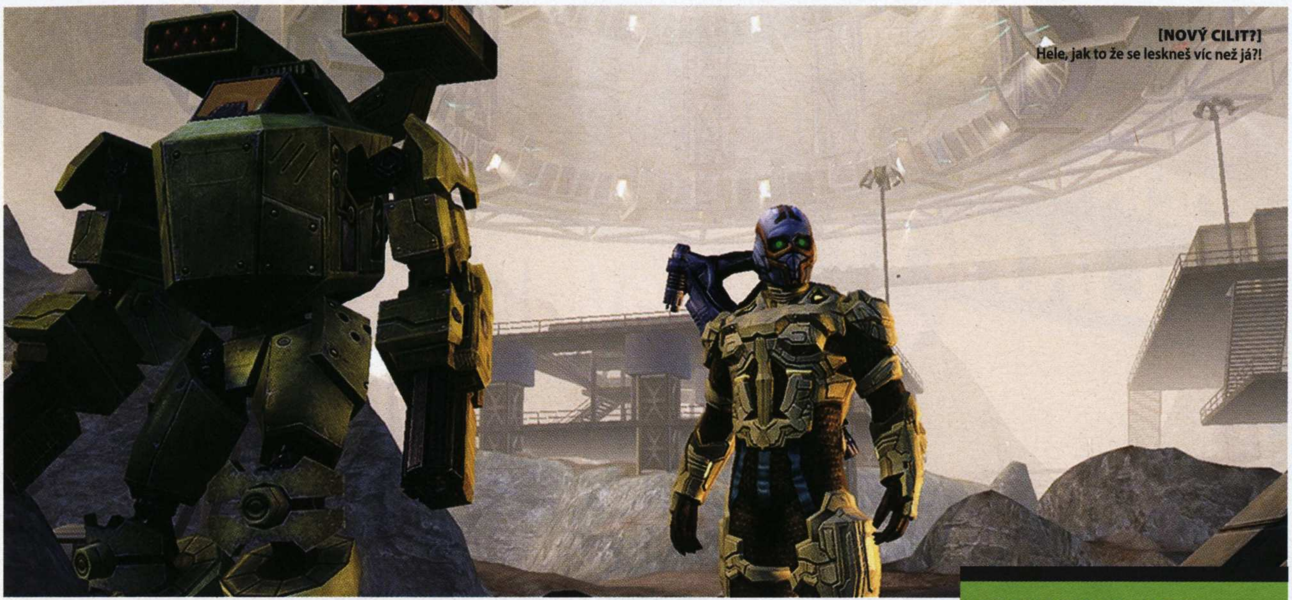
### INFO

**[Žánr]** Sci-fi onlinovka s akčními a RPG prvky
**[Výrobce]** Destination Games
**[Vydavatel]** NCSoft
**[Homepage]** www.playtr.com
**[Datum vydání]** 3. čtvrtletí 2007

**Platforma: PC**

**[NEMOC]**
**V mládí jsem měla rakovinu prsu a takhle to dopadlo...**

**[VŠUDE KOUŘ]**
A co na to glabální oteplování?



**[NOVÝ CILIT?]**
Hele, jak to že se leskneš víc než já?!

**[JAMES]**
Skoro jako James.
James Bond

**[TEDA]**
Tento obrázek je jedním slovem famózní.

## TABULA RASA BEZ POPLATKŮ?

Před nedávnem vyplula na povrch domněnka, že by Tabula Rasa mohla být zbavena veškerých poplatků, alespoň v prvních měsících spuštění projektu. Richard Garriot se totiž netají názorem, že jejich absence například u Guild Wars hře opravdu neškodí, a zejména proto se stala natolik úspěšnou záležitostí. Chce tím snad něco naznačit?

vé křižovatky, každá cesta povede do jiných prostředí s odlišnými prioritami.

Jednotlivci ve světě Tabula Rasa ale sehrají důležitější roli, než jaká by se dala přisoudit jinak malým rybkám plujícím ve velkém oceánu. Každý hráč bude tvořit nedílnou součást velkého systému a dostane možnost dělat téměř cokoliv, třeba i rozvrátit celou soustavu pomocí mnoha prostředků, mezi něž se řadí třeba mystická síla Logos. Věda umí divy, jenže přírodě se nevyrovná. Leckdy proto nebude od věci využít potenciál skrytých sil vesmíru. Pro jejich ovládnutí ovšem musí každý projít trnitou cestou učení a osvojování jazyka vytvořeného Richardem Gariiotem po nocích speciálně pro Tabula Rasa. Úspěšní bojovníci se setkají s řadou překvapení – malých i velkých.

## Na velikosti nezáleží. Nebo ano?

Otázkou zůstává, jak moc a jak rychle se autorům podaří vtáhnout hráče do natolik sofistikovaného světa. V Destination Games proto nelenili a zapracovali na zjednodušení konceptu zejména v počátečních fázích, kde se každý seznámí se základními funkcemi a položkami. Zbytek bude vysvětlen později, v závislosti na rozvíjení charakteru postavy a jejího zaměření.

Ze začátku si tedy každý vytvoří avatara a vyplní základní položky (podle všeho půjde o jméno a volbu pohlaví, přičemž orientace osobnosti má jít netradičně měnit během hraní). Posléze hra automaticky vygeneruje vzhled postavy odlišný od všech dosud vytvořených. O zbytku se rozhodne později, jakmile docílíte určité zkušenostní úrovně, kdy hrdinu specializujete na vámi vybrané zaměření. Při této příležitosti dokonce budete moci naklonovat stávající charakter, jehož kopie se stane jakousi pojistkou pro případ smrti. Pokud vás tedy na bitevním poli zabijí, nemusíte se obávat, že o všechno přijdete. Stačí použít poslední uložený klon a navázat na stále se rozvíjející hru. Jedná se o velkou výhodu, jejíž přednosti mimo jiné pramení ještě na jednom místě – u volby zaměření a rozvíjení postavy. Chtěli byste být například lepší v obchodování? Nebo dáváte přednost bojům a je vám milejší pestrá škála zbraní? Díky věrným napodobeninám charakteru nebude problém vybrat si tu nebo onu specializaci a vyzkoušet ji.

## Bez nemrtvých ani ránu

Jeden z prvních okamžiků zavede hráče do klidné pastevecké vesnice, jež slouží jako základna skupinkám ufonů. Ti obyvatelstvo geneticky upravili v zombie, a tak se ocitnete na místě plném chaosu, které je třeba vyčistit od všeho nekalého. Spousta úkolů se ponese v podobném duchu, avšak jejich obtížnost pozvolna poroste zejména v závislosti na získaných zkušenostech. Méně zdatní hráči dostanou na starost jednodušší questy, aby byla zaručena jistá rovnováha mezi nováčky a pokročilými bojovníky.

Kromě potyček s počítačem řízenými mimozemšťany a jinou havětí se v Tabula Rasa objeví také PvP souboje. V tomto případě ale mají zaujmout pozici tréninku, v němž se proti sobě postavení hráči nebudou moci doopravdy zabít. Vyzvou se pouze k souboji a vzájemně si rozdají pár ran. Domluva mezi lidmi bude obecně velice důležitá, už jen kvůli spolupráci v týmech, jež mají sdružovat přibližně čtyři až sedm členů. Samozřejmostí se stane zabudovaná podpora hlasové komunikace ve stylu externích programů typu Ventrilo nebo TeamSpeak, díky čemuž odpadne nutnost spouštět další vedlejší aplikace zabírající místo v paměti.

Tabula Rasa se jeví jako nadějná MMORPG, přestože se ve hře objeví pouze jedna hratelná, lidská strana. Nad ostatními visí otazník, i když již padlo pár slov o možných datadiscích. Vzhledem k současnému fenoménu s názvem World of Warcraft, kterým je již na druhou stranu řada hráčů přejedena, totiž nelze nic říci s jistotou. Držme však Garriotovi palce.

**JAK SE TĚŠÍME?** **8,5**

INDEX OČEKÁVÁNÍ

- ▲ Hutná zábava v neutuchající akci
- Možnost vytvářet klony charakterů
- Promyšlený svět s vlastní historií i příběhem
- Gigantická monstra
- Rozmanité úkoly
- Kombinace sci-fi a fantasy prostředí

- ▼ Příliš složitý svět a začlenění nováčků?
- Úspěšnost titulu vzhledem k fenoménu WoW
- Dalších sto odkladů (aaargh!)

Tabula Rasa vypadá slibně zejména díky ambicím nabídnout neutuchající akci bez dlouhých procházek po světě. Jak moc se ale autorům podaří přilákat hráče v dobách vlády World of Warcraft, si zatím nikdo netroufá odhadovat. Každopádně pořádný sci-fi rival by již byl na místě!

# KOLIK POLŠTÁŘŮ S MARIEM MÁŠ, TOLIKRÁT JSI HRÁČEM

# HRY, REKLAMA A MERCHANDISING

Byla dříve slepice, vejce nebo reklama na ně proklamující, že po nakoupení deseti kusů dostaneme plastovou postavičku z Final Fantasy zdarma?

Počítačové hry jako průmyslové odvětví již dávno překonaly svůj pravěk. Doby, ve kterých prominentní tvůrci interaktivní zábavy jako například Richard Garriot (série Ultima) kopírovali své hry po nocích na stovky disket, tiskli primitivní přebaly na jehličkových tiskárnách a ráno vše naložili do batohu a jali se zboží roznášet do lokálních obchodů s elektronikou, jsou již takřka zapomenutou minulostí. Dnes se hry staly nositelem tvrdého byznysu, ve kterém proti sobě na mezinárodní úrovni nelítostně soupeří gigantické společnosti a snaží se z koláče prodejnosti ukousnout co největší sousto. Hry jsou pro ně pouhým prostředkem k co možná nejvýnosnějšímu obchodu a stejně jako v jakýchkoliv ostatních odvětvích, také zde jde především o to, jak svůj produkt co nejefektivněji udat spotřebitelům.

Klasická reklama? Televizní spoty vyhasínají za pár vteřin a billboardy se bleskově míhají za okny aut nebo obrůstají mechem a graffitim mnohdy připomínajícím víc spojený útok splašených barev proti komerci než dílo Marka Ecka. Moderní propagace si žádá něco víc, způsob, jak lidem připomínat prodávaný produkt neustále a nejlépe při činnostech každodenního života.

## Budiž reklama

A tak se zrodil merchandising. Tento univerzálně používaný termín obecně označuje proces, při kterém jeden produkt propaguje produkt jiný, většinou stejné značky. Aby byl záměr úspěšný, musí být výrobky merchandisingu neustále na očích – vznikají zapalovače, klíčenky nebo jen prachobyčejné propisky a stojánky na ubrousky s herním nebo jiným motivem. Jsou levné, dají se vyprodukovat v obrovském množství a z praktického hlediska je může využít kdokoliv, nejen hráči, takže penetrují daleko větší spektrum obyvatelstva a to by v tom byl rohatý Mario, aby takový reklamní předmět nenalákal pár obětí. Také proto mají extravagantní reklamní předměty typu polštářů s polonahou Larou Croft stále spíše sběratelský charakter a jejich sehnání většinou není otázkou zvednutí se ze židle a cesty do nejbližšího hypermarketu. Nicméně právě tyto předměty, nezasvěcenou veřejností označované za úchylné, jsou z hlediska skalního hráče nejatraktivnější. Proč tomu tak je a jaké nejkurióznější předměty dokázala marketingová oddělení herních firem za poslední čtvrtstoletí vyprodukovat?

Určité zdroje datují nástup masového mediálního merchandisingu na počátek osmdesátých let, kdy se začaly v hračkářstvích objevovat figurky intergalaktického svalovce He-Mana ze stejnojmenného animovaného seriálu. Ačkoliv byly tyto první pokusy cíleny především na děti, které jsou schopny přesvědčit své rodiče o koupi čehokoliv lépe než španělská inkvizice nebo dvoumetrový černoch modlící se k duu řetěz a baseballová pálka, dnes již propagační předměty útočí i na dospělé publikum. Speciální rozšířené edice v drahých baleních, doprovodné příručky nebo exkluzivní nerezové šálky na kávu – ty všechny jsou úspěšnými nahlodávači peněženek.

Ovšem životním smyslem merchandisingu není pouze výdělek výrobců her, ale stejně tak uspokojení choutek spotřebitelů, což platí u počítačových her dvojnásob. Který zapálený fanda Final Fantasy či Tomb Raidera by na stole nechtěl mít figurku Aerith nebo Laru Croft v životní velikosti (dobře, pořádně zapálení fandové by ji chtěli mít na jiném kusu nábytku, ale nepřekračujme hranici vkusu)? Herní společnosti působí na podvědomí hráčů v několika rovinách. Psychologické studie přikládají hlavní důvod, proč si propagační předměty hráči kupují, touze přenést herní zážitek do reálného světa. Hráč chce strávit se svou oblíbenou hrou veškerý čas, a tak když se zrovna nachází mimo počítač, bere do rukou reklamní polštář, pije z šálku s herním potiskem nebo se mazlí s plastovou figurkou.

## Nakupovací posedlost

Konejšení zrakových a hmatových smyslů je jedním z hlavních hnacích motorů merchandisingu. Všichni známe babičky, které sbírají starý porcelán, starožitnosti a další krámy s nulovou užitnou hodnotou (z našeho pohledu). V případě hráčů je to totéž. Podle studie Bonnie Rubergové publikované na stránkách internetového magazínu The Escapist nedělá merchandising z hráčů nic jiného než freneticky nakupující dav, stejně jako to dělají dnešní supermarkety z řady žen a dívek – nakoupíme toho hodně, protože je to levné! U her mají výrobci navíc o poznání lehčí situaci.

Většina hráčů (nyní je řeč o opravdu skalních fanaticích) jsou stále muži, a tak stačí vyrobit postavičku s trochu vyvinutějším poprsím, tu a tam ubrat na oděvu a hráč se za ní jistojistě ohlédne, aniž by vyloženě chtěl. Proto množství reklamních postaviček tělesnými proporcemi vůbec neodpovídá svým herním předlohám. Na peněženku se útočí prostřednictvím genů a hormonů, a tam jdou již realistické proporce stranou. Z tohoto důvodu má například plastová figurka Angeliny Jolie v roli Lary Croft několikrát větší poprsí než skutečná herečka. Co na tom, že herní Tomb Raider postupuje ve zcela opačném trendu a snaží se Laru v posledních dílech vylíčit co nejlidštěji? Merchandising využívá primitivní, ale mocné nástroje, jak se prosadit, a toto je jen jeden příklad z mnoha.

> „PLASTOVÁ LARA CROFT MÁ VĚTŠÍ POPRSÍ NEŽ SKUTEČNÁ HEREČKA

LARA CROFT
TOMB
RAIDER
THE CRADLE OF LIFE
LARA CROFT IN WETSUIT
WARNING CHOKING HAZARD

## Jsem hráč a jsem na to hrdý!

Kromě vyloženě herního fetiše je další úlohou merchandisingových předmětů umožnění identifikace hráčů se skupinou stejně smýšlejících lidí. Když na sebe hráč oblékne triko s motivem titulu Doom, dělá to s cílem, že na sebe na ulici okamžitě upozorní další hráče a ti si řeknou: „Ha, ten patří k nám!" Někdy také vzniká obsese naplnit svůj život vším hráčským. Podobně jako si skalní fandové fotbalu věší na zdi dresy oblíbených týmů nebo na svých hlavách nosí účesy podle fotbalových hvězd, byť se tím často pasují na módní kromaňonce, stejně tak se najdou hráči, jež chtějí svou vizáž a celkový styl co nejvíce připodobnit hře. Marketingové divize společností všechny tyto aspekty dosyta využívají a trh je zaplaven.

Obchodování s propagačními předměty se v posledních letech rozvinulo natolik, že je nezřídka velmi těžké rozpoznat, co je vlastně původní produkt, který měl být propagován, a co merchandising. Ten někdy přeroste mateřskému výrobku nad hlavu, až se z něj stane zcela samonosný objekt. Příkladem budiž mánie Pokémonů. Původně šlo o zcela řadovou hru na handheldu Game Boy jménem Pocket Monsters, ovšem až televizní seriál, celá řada sběratelských karet, oblečení a plyšových příšerek udělaly ze skromného tématu fenomenální kolos. Pokud existuje na okolních planetách život, bezesporu již ví o Pokémonech vše, ovšem může mu uniknout právě jejich prapůvod v počítačové hře, jelikož ta v oku laika zapadla hluboko do skládky všech vedlejších produktů.

**Michael Stern**, vedoucí sekce Loading
Dozvěděl se, že se u státnic nezkouší z teorie her :(

Jindy nastane situace, kdy výchozí produkt zcela odumře, ale původně reklamní předměty se osamostatní a prosperují dál. To se zatím počítačových her příliš netýká, nicméně uveďme si jako příklad japonský seriál pro nejmenší Hello Kitty, který zanikl stejně rychle jako se zrodil. Ovšem jeho hlavní protagonistka, stylizovaná humanoidní kočka, se stala fenoménem. Dodnes se setkáváme s hračkami ve tvaru roztomilé bezústé šelmy a dokonce i hrami, ve kterých vystupuje. Kuriozitou se také stala modifikace pro Doom 3, díky němuž se na zeď prostřednictvím baterky nepromítá anonymní světelný kruh, ale právě hlava Kitty.

## Energie s trademarkem – jídlo pro hráče

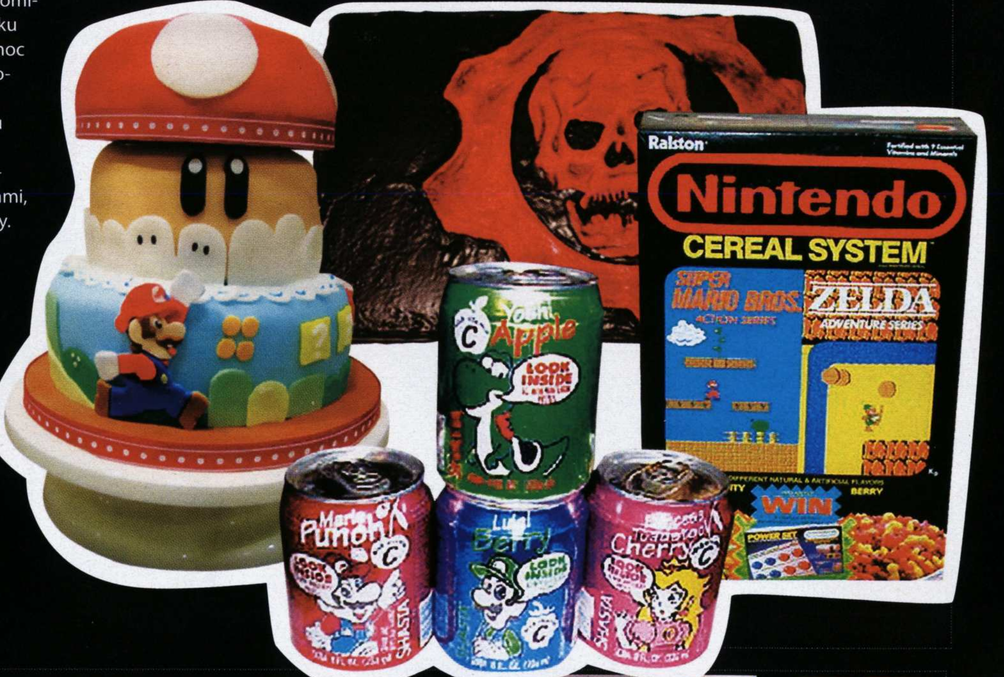
Při zatvrzelém hraní se snadno zapomíná na jídlo, a právě proto na počátku 90. let vznikla v Americe první pomoc v podobě Ralstonových cereálií propagujících Super Maria a Zeldu. Pokud hráč podlehl připitomělému reklamnímu spotu v televizi, nalezl v krabici dva sáčky – jeden naplněný křupavými Marii a muchomůrkami, druhý Linky a štíty s příchutí jahody. Pozor, ti největší jedlíci mohli získat i úžasnou misku na cereálie s logem Maria! Že je dnes podobným akcím konec? Nikoliv, na internetové aukci eBay se ojediněle objeví patnáct let stará neotevřená krabice s těmito pamlsky. Jak okomentoval webový komiks Real Life, milovníci zkamenělin mu jistě přijdou na chuť.

Mario byl ve své době k sežrání, doslova. Mrazničky obchodů se plnily zmrzlinou ve tvaru Mariovy hlavy s želatinovou kuličkou místo nosu, který vypadá k nakousnutí i dnes. Super Mario Bros Bar i cereálie zaznamenaly největší úspěch v Americe, ale ne tak již nápoje. Shasta Super Mario Cola se ale prosadila v Japonsku, kde se po ní mohli školáci utlouct. Je snad libo příchuť Luigiho nebo princezny Peach? Raději ani nechceme vědět, jak by chutnala příchuť ještěrky Yoshi, jelikož i ta se skutečně prodávala.

Současnost hernímu jídlu příliš neholduje. Kromě energy drinků ve speciálních edicích Heroes of Might & Magic V si musí hráči vystačit sami pečením vánočního cukroví s logem Half-Life apod. Nebo zabrousí na jedinečný blog **www.gamecakes.com**, který se přímo specializuje na dorty s herním motivem. „Snězte si svůj Game Boy nebo Bombermana!" hlásá motto stránky.

## novinářské akce, potěcha pro oko i duši

Vliv médií na rozhodování hráčů a novináři jako cíl reklamní kampaně? Jakkoliv to nezní logicky, dávají si i herní vydavatelé záležet na prezentaci svých her před desítkami kritických publicistů. Samozřejmostí dneška jsou developer tour ku příležitosti vydání styčných titulů, možnost návštěvy vývojářů za účelem sepsání exkluzivního článku, jež platí zodpovědný vydavatel, nebo přímo obrovské launch party, doprovázející očekávaný titul. Sličné dívky v bikinách, limuzíny, pětihvězdičkový hotel. Takový byl scénář předloňské párty k uvedení nových informací o akční hře Scarface. Letošní specialitou se zdají být samostatné akce vydavatelů (reagující na změnu konceptu losangelské E3), z nichž nejbližší spadá na konec května, kdy se v Paříži uskuteční Ubidays francouzského Ubisoftu. Nepůjde ale o pouhou prezentaci her. Akce odstartuje tisková konference a po ní také večerní párty, na níž nebude mimo jiné chybět speciální stan s promítáním finále Ligy mistrů. Jak vidno, vydavatelé myslí na vše a znají naše potřeby.



## když hry vlezou pod kůži

Jak být se svou digitální láskou navěky? Ať vypnou proud, odpálí v blízkosti počítače elektromagnetickou nálož nebo hráče zastřelí islámští teroristé, tetování nezmizí nikdy. Proto si několik nadšenců zvolilo tento drastický způsob, jak světu dokázat své hráčství. Nicméně je třeba si uvědomit, že skutečné tetování počínaje malým logem Atari na boku a obrovskou malbou všech slavných konzolových postaviček na zádech konče vydrží opravdu navěky a jeho odstranění je velmi komplikované a mnohokrát dražší než samotné pořízení. Někdy ale má taková volba ryze romantický podtext. To když si jeden z manželského páru nechá na kůži nakreslit obrázek princezny Zeldy a druhý jejího věrného zachránce Linka. Jen aby vývojáři nezařadili do některého z pokračování hry milostný trojúhelník!:-)

### Sběratelské edice – od konzerv po svítilny

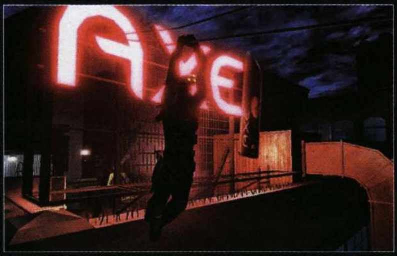
Hráč je soutěživý tvor, a tak nejenže chce mít ve hrách vždy nejvyšší skóre, ale také si přeje vlastnit něco výjimečného, co jeho ostatní soukmenovci nemají. Sběratelské a limitované edice jsou ideální volbou. Herní vydavatelé je navíc nevydávají s cílem vydělat. I když bývají dražší než klasické balení, cena často tak tak pokryje výrobní náklady a navíc se takovéto edice vydávají pouze v tisícových nákladech oproti až miliónovým nesběratelským, takže jde o jakousi solidární službu nadšeným příznivcům konkrétních titulů.

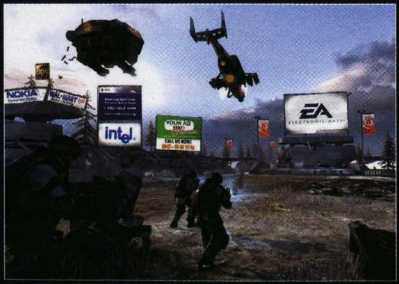
Kvalitou se neliší pouze jednotlivé hry, ale také jejich sběratelské edice. Od zoufale chudých, obsahujících jen dokument z tvorby a pár wallpaperů (Command & Conquer: Tiberium Wars), můžeme přejít k titulům, které naplňují obrovské krabice až po okraj a připomínají zásilku hráčské humanitární pomoci. Řada edicí se snaží lákat již obalem – plechovou krabici mělo již speciální vydání Quake 3 a mnoho lidí si v ní nosilo svačinu do práce. S takovým využitím nejspíše počítali i výrobci obalu her Everquest II, Return to Castle Wolfenstein nebo Gears of War, kteří vyrobili vnitřek plechovky přímo z cínu, což je standardní materiál na pokovení konzerv. Kdo si nepotrpí na bubnování do plechu, může přičichnout k nezaměnitelnému odéru kožené krabice Star Wars: Galaxies, která je jistě ušita z kůže velkého rancora!

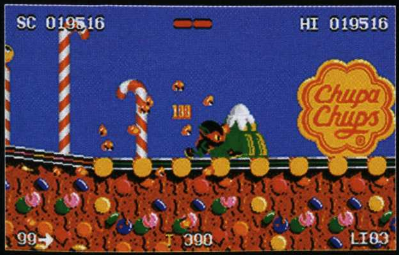
Obal, dokumety z tvorby, mnohastránkové knížky s artworky… Ale co praktický význam? Některé sběratelské edice jdou na věc zcela jinak a nabízejí hráči pravou užitnou hodnotu. Heroes of Might & Magic V k sobě zabalili plnou verzi dvou předchozích dílů, zatímco na GameCube zavítala kompilace čítající Zeldu: Ocarina of Time, emulovanou verzi Majora's Mask z N64 a dva starší díly série z konzole NES. Tomu se říká užitečný servis! Populární svým dodatečným herním obsahem se stala také řada Metal Geal Solid – speciální reedice Substance a Subsistence vyšly sice s razantním zpožděním oproti originálním vydáním, ovšem nabídly stovky tréninkových misí, alternativní herní postavy, jiné úhly pohledu na vlastní příběh a nespočet humorných dodatků.

Kuriozitami na poli limitovaných edicí se stal nedávný datadisk k World of Warcraft, The Burning Crusade. Nejenže je to vedle Guild Wars: Factions jedno z mála sběratelských vydání týkající se pouhé expanze, ale i za cenu kolem 3 500 Kč byl titul vyprodán během několika prvních dnů. Inu co by fanoušek nedal za balíček sběratelských karet, ilustrovanou knížku a výborný soundtrack. Češi zase útočí na militaristy: Rozšířená edice Vietcongu obsahovala repliku vojenské svítilny, ovšem autoři Armed Assault šli ještě dál. Sehnali várku použitých muničních beden a média se hrou balili přímo do nich! Zvláštností by se dala najít celá řada, například adventura Tex Murphy: Overseer se zabudovanou žárovkou a vyměnitelnou baterií v roli blikajícího majáčku nebo připravovaná helma z Halo (viz novinková sekce), přičemž tvůrci nás v budoucnosti ještě jistě překvapí.

World of Warcraft
Collector's Edition
The Art of World of Warcraft
World of Warcraft







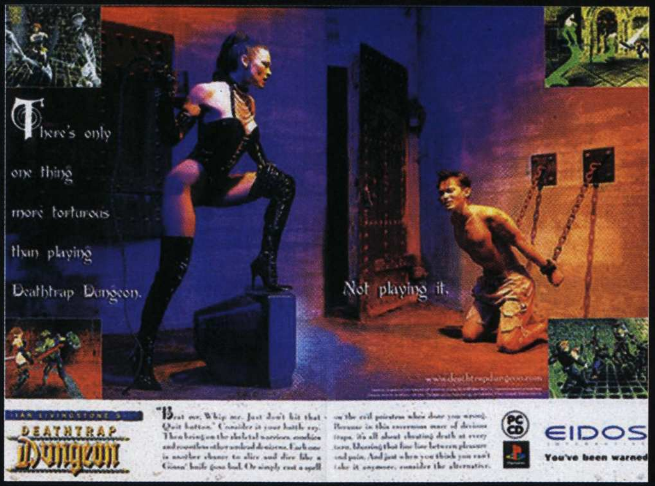
## reklama ve hrách – železná pěst marketingu nebo bezmocná rukavička

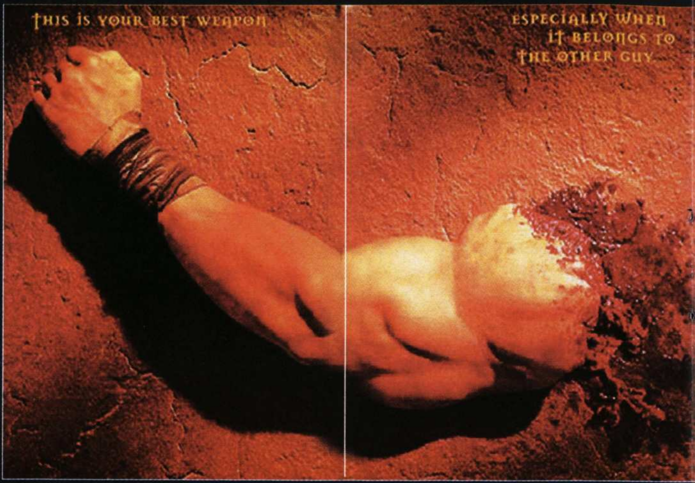
Schválně, kdo ze čtenářů si všiml obrovského billboardu na vodu po holení Axe ve Splinter Cell: Chaos Theory? Reklama integrovaná přímo do her je mířena především na lidi mezi 18 – 34 lety, kteří se až v 7 procentech přestávají úplně dívat na televizi a propadají hráčství. Proto společnosti jako Coca-Cola, Nike nebo Toyota vkládají své upoutávky do virtuálních lokací, ovšem ne jen tak bez rozmyslu. Zmíněná tabule Axe byla umístěna tak, aby přes ni hráč musel komplikovaně přelézt, a navíc nasvícena speciálním světlem – reklamní agenti odvádějí svou práci bezchybně a umísťují upoutávky na nejkomplikovanější místa, aby byly co nejdéle na očích.

Pevně zabudovaná reklama zde byla již na počátku 90. let, například v plošinovce Zool se spousty lízátek Chupa Chups. Dnes se však začíná prosazovat reklama dynamická, což se týká především online her. Ve virtuálním světě se stejně jako v reálu nachází billboard, a kdo si zaplatí, ten na něj může pustit upoutávku na svůj produkt i s přihlédnutím k denní době. Svérázné řešení představila MMORPG Everquest 2, kde si hráč v některých státech může pomocí příkazové řádky objednat pizzu z řetězce Pizza Hut.

Na závěr přidejme informace pro ekonomy. Roku 2005 utratily společnosti na reklamu uvnitř her 56 miliónů dolarů, nicméně podle prognóz to v roce 2010 budou již 2 miliardy, což jsou 3 procenta celkových výdajů na reklamu vůbec. Jak na ni ale reagují hráči? Logika říká, že vlažně. Je zcestné si myslet, že pokud hráč narazí v Anarchy Online na plakát s novým modelem Toyoty, ihned si půjde vůz koupit. Průmysl se však neřídí logikou a pár oveček se v miliónových davech jistě najde, zvlášť pokud je nutné na plakát v rámci splnění jednoho z herních úkolů kliknout.

Diskutovaná se stala herní reklama v multiplayerové střílečce Battlefield 2142. Velká slova o pokrokovosti společnosti EA se podlomila po nařčení, že hra monitoruje webové stránky, které hráč sleduje, a chová se tak jako spyware. Ačkoliv firma tvrdí, že Battlefield pouze sleduje, na jaké reklamy se hráč dívá přímo ve hře, v Austrálii jí to nepomohlo a tamější lokalizace hry má zabudované poutače vypnuty. Billboardy musela zaplnit fanouškovská tvorba.




THIS IS YOUR BEST WEAPON
ESPECIALLY WHEN IT BELONGS TO THE OTHER GUY

# nejkontroverznější reklamy všech dob

Vhodně zvolený reklamní slogan dokáže prodat jakoukoliv hru. Také proto jsou marketingová oddělení často placena stejně nebo lépe než vlastní tým vývojářů. Kontroverzní reklama ale pokaždé neznamená úspěch, o čemž by mohl vyprávět korunovaný tragikomik herního světa John Romero. Roku 1997 mu jakožto návrháři úrovní Dooma ležel svět u nohou, a tak u příležitosti propagace svého dalšího titulu Daikatana navrhl rudý plakát nesoucí strohý nápis „John Romero z vás udělá svou děvku!" A to veřejnost nezkousla. Pravidlo reklamy zní: „Dělejte si legraci z čehokoliv, jen ne ze zákazníka." Romero se stal virtuálním vyvrhelem a Daikatana propadla.

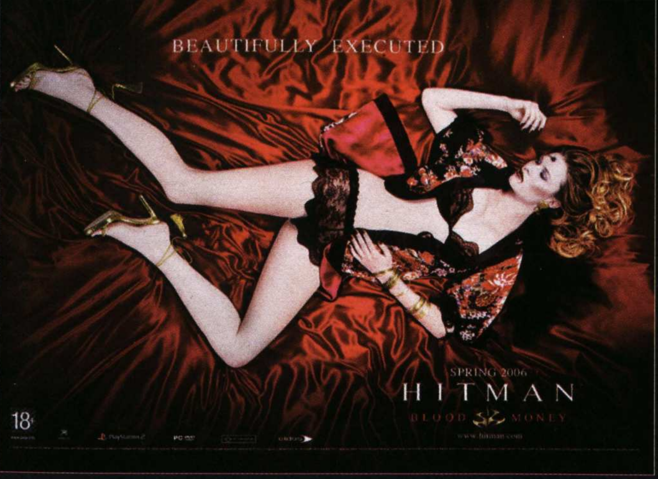
Zcela jiného úspěchu dosahují plakáty s kontroverzními, často brutálními výjevy, které s vlastní hrou ani nemusí souviset. Jako reklama na jednu z prvních akcí z pohledu třetí osoby, Deathtrap Dungeon, se v katalogu Sony objevila sexy domina bičující zmučeného Asiata svázaného v řetězech. Ihned se ozvaly hlasy proti rasismu a právě to je cíl marketingu – vzbudit pozornost. Reklama na titul Spawn: The Eternal zase vykreslila na stránky časopisu zaťatou pěst se slovy „Tohle je tvoje nejlepší zbraň." Stačilo

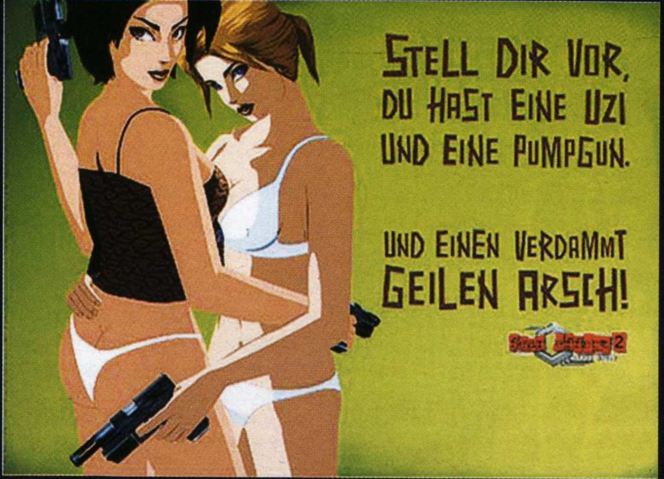
SONY
2142
BATTLEFIELD

## Ovládání s licencí – WoW klávesnice a další

O těch nejpodivnějších ovládacích prvcích se rozvyprávěl tématický článek v minulém čísle Doupěte, nicméně to byly ovladače univerzální. Dnes vznikají za podpory výrobců her také nástroje specializované přímo pro ten který titul, aby tím k němu byl hráč ještě více fixován a vydržel u něho co nejdéle. Co se týká herních klávesnic, praktický monopol na ně má firma Zboard. Její produkt sestává z klasické QWERTY klaviatury a přídavného modulu, jenž se liší pro každý titul a umožňuje umístění ovládacích šipek a dalších příkazů na libovolnou stranu klávesnice. Proč ve World of Warcraft vypisovat „/w", pokud někomu chceme něco pošeptat, když je zde na to speciální klávesa? Pro onlinovky, u kterých hráč vydrží měsíce, je přínos jednoznačný, a proto vznikají licencované ovládací prvky výhradně pro hry s dlouhou životností.

Pokud ovšem nejde o Japonce! Notorická se stala motorová pila s křížovým ovladačem a analogovými páčkami pro ovládání hororu Resident Evil 4. Ještě větší pozornost přitáhla obskurní monstrozita navržená k podprůměrné střílečce Death Crimson na konzoli Dreamcast, jež se sestávala z nechutné skulptury v nadlidské velikosti, v jejíž přední části byla integrována světelná pistole. Co na tom, že s takovým výmyslem bylo hraní ještě větším peklem, než bez něj? Reklama přitáhla pozornost lépe než jakékoliv recenze – bez ovladače by se o hře nikdo nedozvěděl. Vyloženým plagiátem jsou pak gamepady k PS3 nebo Xboxu 360 složené z kostiček lega. Vypadají hezky, nicméně tím jejich umění končí, funkční nejsou ani coulem plastového těla.





však stránku obrátit a objevila se druhá část paže, tentokrát již odtržená od těla s cáry tkáně trčícími z ramene a komentářem „Zvlášť pokud patří někomu jinému.“

Velmi kontroverzní, ale jinak vkusná a vysoce nápaditá byla reklama na poslední pokračování ze série Hitman, Blood Money. Koho by nezaujala nádherná žena rozvalená na sametové posteli… ale moment, má nějak bílou kůži. Aha a v hlavě díru! Slogan „Nádherně popravená“ sem přesně zapadnul, stejně jako „Klasicky popravený“ u koncertního hráče na violu s proříznutým hrdlem nebo „Chladnokrevně popravený“ na obrázku číšníka naštosovaného do mrazničky.

Je libo reklamu se sexuálním podtextem? Té nejlépe využil survival horor Fear Effect 2: Retro Helix z Playstation, který na obrazovky snad poprvé přinesl prvky lesbické lásky. Plakáty se dvěmi polonahými protagonistkami s pistolemi hlásaly v různých jazycích „Nedovol, abychom si hráli s tebou!“ a v němčině dokonce „Představ si, máš uzi, brokovnici a jeden zatraceně nažhavený zadek!“ Že by stará germánská pranostika?

### Uši pod útokem

Filmový průmysl se již dávno přiživuje na vydávání soundtracků takřka ke všem snímkům. Ačkoliv dnes si lze pořídit také celou řádku soundtracků herních, situace mezi filmem a hrami na tomto poli stále není tak vyrovnaná, jak by mohla být. Hudba ve hrách se teprve zrodila. Pískání speakeru před nějakými dvanácti lety nemělo nárok na vydání komerčního soundtracku a první průlom znamenaly až zvukové možnosti první Playstation. Od její vlády se datují obří kompilace jako hudební doprovod z Final Fantasy VII rozprostírající se na čtyřech CD discích a další produkty většinou japonské provenience.

Na soundtracích se nádherně promítá mnohem výraznější role merchandisingu v asijských zemích. Zatímco k americkým a evropským hrám vycházejí soundtracky pouze tehdy, pokud používají licencované skladby (GTA: Vice City a jeho kompilace sedmi CD s hity osmdesátých let, Vampire: The Masquerade – Bloodlines, Fahrenheit) nebo jde o tvorbu známého skladatele (Elder's Scrolls Jeremyho Soulea a další), v Japonsku si jej lze obstarat takřka ke každému výraznějšímu titulu. Vznikají dokonce soundtracky ke hrám na Game Boy, který sám o sobě zvukovým výstupem nijak neohromuje.

Nejde však pouze o peníze, někdy mají soundtrackové remaky starých her velký potenciál. Vraťme se znovu k Final Fantasy – na základě pípajícího a chrčícího prvního dílu vzniklo dokonce několik orchestrálních suit a jejich úspěch i kvalita jsou úžasné. Proč ve stejném duchu nejdou i západní hry? O profesionální přepracování melodií z Doomu nebo Duke Nukem 3D by byl mezi hráči jistě zájem. Dosud však jsme nuceni spolehnout se pouze na pokoutné stahování skladeb v .mid nebo v lepším případě .waw formátu.

## ubisoft otevírá obchod s hračkami

Většina reklamních předmětů nevyjíždí přímo z linek autorů her, ale jejich produkce je svěřena třetím, specializovaným firmám, například výrobcům triček, plastových figurek apod. Francouzský Ubisoft ale dostal nápad, že bude produkovat veškeré reklamní zboží sám, a v prosinci minulého roku založil internetový obchod UBI|art| (**shop.ubi.com/ubiart/ang/home.asp**). Nejenže vlastní výrobou i distribucí sníží náklady, ale v budoucnu plánuje volně prodávat propagační předměty ke svým hitům jako Prince of Persia, Splinter Cell nebo Assassin's Creed. Zatím si zájemci mohou objednat šílené gumové králíky o výšce 10 cm, trička a plyšáky ze hry Rayman Raving Rabbids za velmi rozumnou cenu sedmi dolarů, což je ve světě značkového merchandisingu více než výhodná cena.

Tifa Lockhart

## Plastové armády na policích

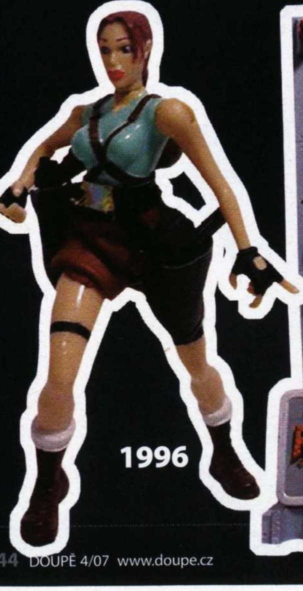
Zatímco dívky mají své Barbie, průmysl dlouhou dobu hledal něco, čím by zaujal mužskou část populace. Roku 1964 firmu Hasbro osvítilo světlo moderního merchandisingu – proč vytvářet nové postavičky, když je lze převzít z populárních a mezi kluky vysoce oblíbených pořadů? Vznikla tak plastová figurka G.I. Joea ze stejnojmenného seriálu, která svou strnulou pózou jako by si odskočila přímo z televizní obrazovky a dala jméno celému fenoménu – akční figurky (v originále action figures).

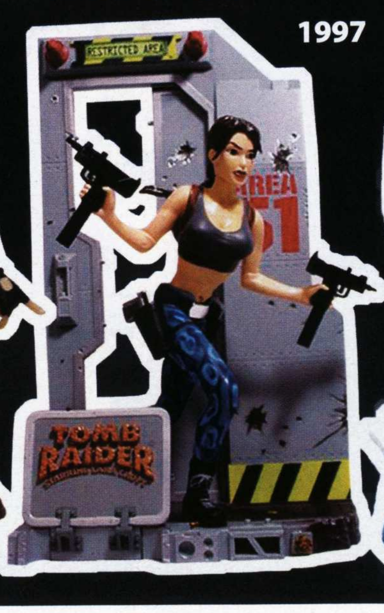
Odtud je to jen malý krok v čase k herním postavičkám, které mají tendenci provádět výpady na naspořené finance chronických fanoušků z titulů, jež stojí a padají s jedním nebo více silnými charaktery. Začalo to plyšovým Pac-Manem a (jak jinak) Mariem, přičemž později se přidalo celé vojsko figurek z bojových her typu Street Fighter a dalších. Pozoruhodným úkazem v této oblasti je boj o inovaci a potažmo také o pirátské napodobeniny postav třetími stranami bez jakékoliv licenční politiky. Ty mají se svými předlohami často společnou pouze barvu oblečení a jméno na přebalu.

Jelikož Mario od svého vzniku neprošel žádnou výraznou proměnou, teoreticky by stačilo vytvořit jeden prototyp figurky a s ním si vystačit až dodnes. To však odporuje obchodní politice, a proto se i herní panenky vyvíjejí. Vezměme si například Laru Croft. Po vydání prvního dílu v roce 1996 pověřil vydavatel Eidos společnost ToyBiz o vytvoření akční figurky. První plastová Lara měla necelých 13 cm, kloubové tělo vypůjčené od dříve vyrobených modelů robotů z X-Mena a celkově připomínala více nepovedené dílo jednorukých chirurgů než současný sexuální symbol – byla pouhým vedlejším produktem. S vydáním herního pokračování bylo zřejmé, že Tomb Raider na sebe bere břímě kultu. Eidos změnil strategii, předal licenci novému výrobci Playmates Toys, a ačkoliv se výrazně zvedla cena panenek (ze sedmi dolarů na dvacet), popularita hry je prodala a slečna Croftová se rázem začala podobat silikonové akční hrdince. Vývoj pokračuje i dnes, další mezník, filmová adaptace Tomb Raidera, vytesal postavičkám tvář Angeliny Jolie.

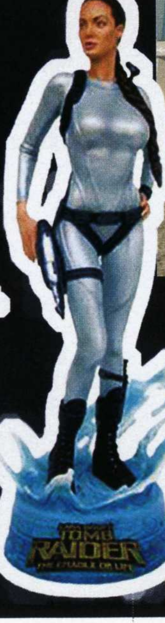
Kultovní osobnosti, jako Master Chief z Halo nebo v minulosti Duke Nukem, vedou ke vzniku poměrně přesných plastových replik. Když se ale již nelze více přiblížit relativní realističnosti hry, nastupují například Cute Street Fighter Dolls, což jsou staré známé postavy z populární bojovky s tím rozdílem, že mají proporce malého caparta jako vystřiženého z manga knížky. Takovéto zoufalé ústupky však nepotřebuje sága Final Fantasy – obchody (a nejen ty japonské) jsou zaplaveny replikami desítek hlavních postav, nepřáteli a zbraněmi atakujícími srdce miliónů fandů. Co se stane, když mánie přeroste hranici figurek?

## jak se vyvíjela Lara Croft?


1996



1997

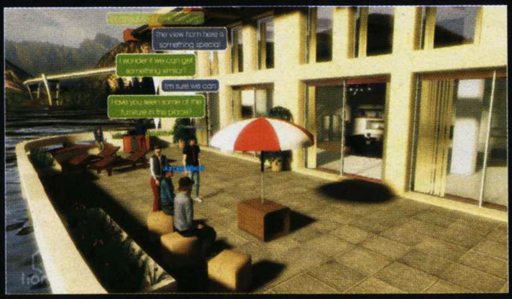


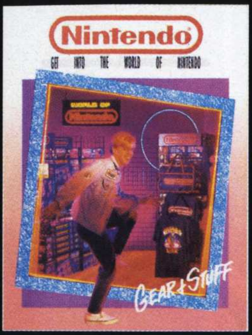
2001

## virtuální realita jako reklamní médium budoucnosti?

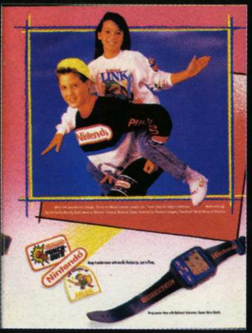
Online světy nejsou jen fantasy říše plné trpaslíků a skřetů s výučním listem na sekery a meče. Dnes se stávají domovem skutečných obchodníků a marketingových pracovníků, a to zejména díky projektům typu Second Life nebo Playstation Home. Obě služby nejsou v praktickém slova smyslu hrami, ale uzavřenou sítí s vlastním 3D uživatelským rozhraním, takže vytvářejí takřka neomezenou virtuální realitu, ve které si mohou hráči vybavovat svůj umělý byt, skupovat nemovitosti, procházet se po polygonových ulicích nebo se dokonce dopustit nějakého vypečeného prohřešku proti stanoveným pravidlům.

Komunita Second Life je obrovská. Začlenění reklamních billboardů s dynamicky se měnícím obsahem bylo samozřejmostí, ovšem to není vše. Vznikají desítky virtuálních obchodů a akcí propagujících reálné výrobky, které si lze přímo ve hrách objednat. Některé společnosti využívají takováto média i pro testování svých budoucích plánů. Americký koncern Starwood Hotels nedávno v Second Life otevřel virtuální podobu jednoho ze svých hotelů, který bude ve skutečnosti uveden do provozu až v roce 2008. Nicméně již nyní se prostřednictvím hry dostává návrhářům reakcí na funkčnost hotelu a připomínek, co by se dalo kde vylepšit. Popularita virtuálních světů dnes pramení zejména z jejich novoty a neotřelosti. Jestli se skutečně uchytí jako další marketingové médium, teprve uvidíme. Zatím se mohou zájemci začlenit do jejich víru na stránkách **www.secondlife.com** nebo koupí Playstation 3 s její internetovou službou.





Get With It!
AT WORLD OF NINTENDO



## veškerý odpor je marný, budete znintendizováni!

Pohádka o Nintendu jako o výrobci nejlepších her je sice víceméně pravdivá, ovšem pouze tím se firma o post největšího výrobce videoher v první polovině devadesátých let nezasloužila. Společnost byla známá agresivním marketingem a útočením na povědomí hráčů na všech frontách. V roce 1991 vlastnilo nějakou konzoli od Nintenda 30 % amerických domácností, přičemž ani to nestačilo, prvenství bylo třeba posílit. Proto dala firma k dispozici 53 ze svých 56 ostře střežených licencí, jichž se ihned chopili výrobci hraček a oblečení jako například Matell.

Výsledkem byla šílená vize moderní domácnosti, ve které zářilo rudé logo Nintenda naprosto na všem! Ano, digitální hodinky s miniaturou Donkey Konga jsou skvělý nápad, avšak do krajností zasahovaly předměty jako trenky s Mariem, pyžama, ručníky a mikiny s nápisy Nintendo Power nebo třeba židle a originální (a řádně drahé) pořadače na cartridge s hrami. Maminky měly péct dorty, na nichž se skvěl čokoládový knír Maria, prodejci chtěli školáky vybavit licencovanými aktovkami a kufříky na svačinu atd. Ještěže jsou lidé proti takové reklamní masáži poměrně imunní, pokud jde o jejich peníze. Scany tehdejších plagiátorských katalogů však stále kolují internetem a my vám z nich přinášíme několik stránek.

### Herní apokalypsa

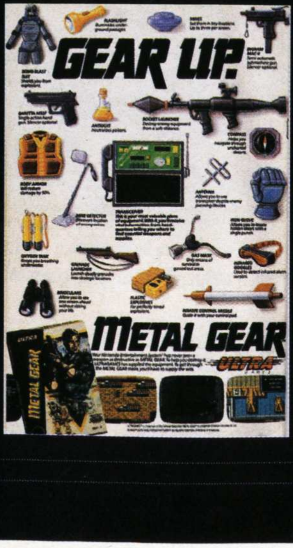
Postavičky Clouda nebo Sepirotha jsou pouze špičkou ledovce, ke kterému neustále přimrzají další a další metry kubické vody. Propagační šílenství Final Fantasy se nevyhýbá ani sběratelským zapalovačům, polštářům, kostýmům úžasných střihů a limitovaným edicím hodinek prominentní japonské značky Seiko. Několik zahraničních výrobců historických zbraní již dokonce ve výhních svých pecí ková notorickou gunblade, kombinaci dýky a revolveru. Cena takovýchto unikátních předmětů se však pohybuje v desítkách tisíc korun, přičemž samotné obstarání si žádá více než naditou kreditní kartu a obratné vyhledávání na internetu.

Klíčenky, přívěsky a dokonce i stojánky na ubrousky s logem Dreamcast jsou otázkou stylu, ovšem jeden z posledních stupňů herního merchandisingu představují předměty intimně spojené s hráčem, které nemůžeme jen tak vytáhnout na ulici a dávat je na odiv ostatním stejně postiženým entitám. Sem lze zařadit sérii bojovek Dead or Alive, která již od svého vzniku spoléhá mnohem více na popularitu hlavních, spoře oděných hrdinek než na hratelnost. Dovede si kdokoliv představit, co udělá s fanouškem hry prostěradlo s vetkanou bojovnicí v životní velikosti, na které každý večer ulehá? A co takhle polštář s vystouplým poprsím Kasumi? Bouřlivé sny jsou zaručeny, doporučují čtyři z pěti Japonců. Ještě dál se rozhodlo zajít několik zbohatlých fanatiků, kteří využili kontroverzní produkce několika firem vyrábějících lidské postavy v životní velikosti se silikonovou napodobeninou kůže, svalů a všech partií, o kterých se v rámci zachování značky herního magazínu nemůžeme rozepisovat. Nechat si vyrobit na zakázku Laru Croft jako živou (cena přesahující sto tisíc korun) je sice idea nekompromisně zvrhlá, nicméně pokud by kdokoliv dokázal vyrobit realistického vetřelce nebo headcraba z Half-Life, nabývá problematika nových dimenzí a i nám se začíná lesknout oko posedlostí.

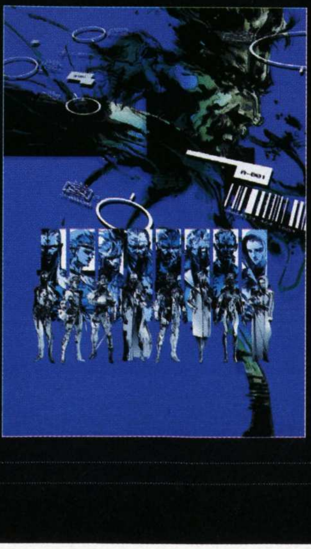
Herní reklamě, reklamě ve hrách a merchandisingu se bezpochyby daří, zvláště pokud dokáže přerůst v mánii podporovanou samotnými spotřebiteli, hráči. U nás situace ještě zdaleka nedosáhla stavu zahlcených hračkářství a úchylností charakteristických pro asijský trh, nicméně distributoři již pomalu začínají chápat kouzlo nepřímé propagace a nejrůznějšími sběratelskými edicemi s exkluzivními předměty pomáhají zakořenit merchandisingu i zde. Je na hráčích, zda se jím nechají pohltit, nebo trenkám s Mariem odolají.

### reklama na Metal Gear

**z roku 1987...**

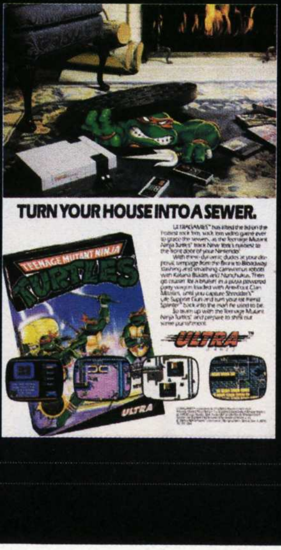


**... a dnes**

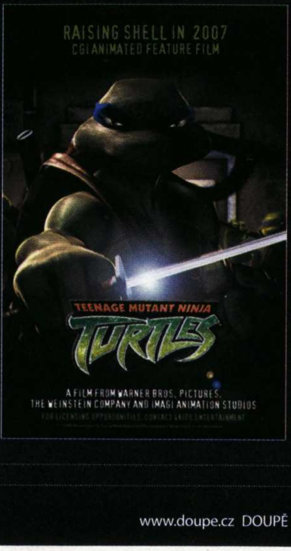


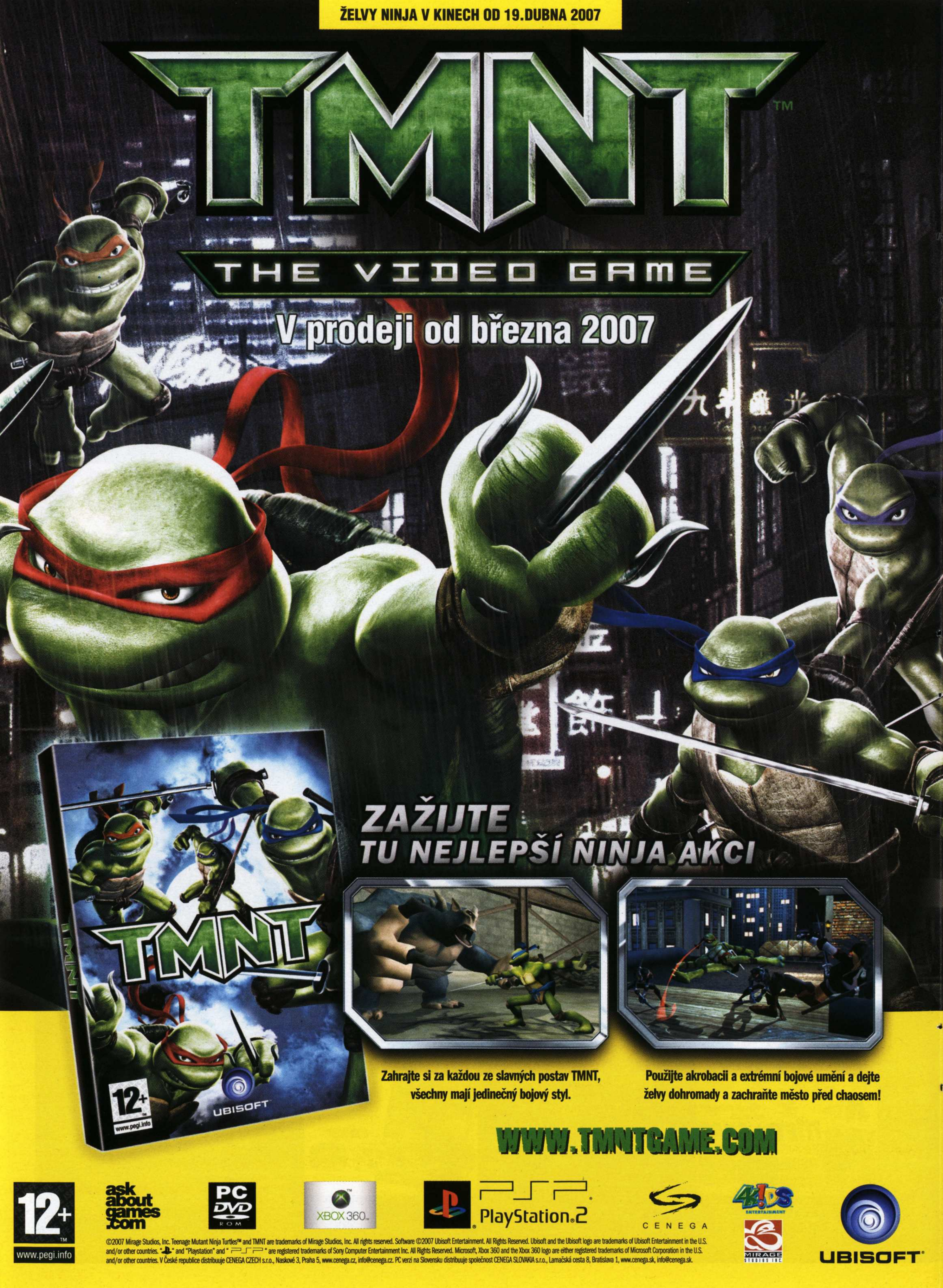
### reklama na Teenage Mutant Ninja Turtles

**z roku 1989...**



**... a dnes**


RAISING SHELL IN 2007
CGI ANIMATED FEATURE FILM
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
A FILM FROM WARNER BROS. PICTURES, THE WEINSTEIN COMPANY AND IMAGI ANIMATION STUDIOS



ŽELVY NINJA V KINECH OD 19.DUBNA 2007

# TMNT™

## THE VIDEO GAME

V prodeji od března 2007

ZAŽIJTE
TU NEJLEPŠÍ NINJA AKCI

TMNT
12+
www.pegi.info
UBISOFT

Zahrajte si za každou ze slavných postav TMNT, všechny mají jedinečný bojový styl.

Použijte akrobacii a extrémní bojové umění a dejte želvy dohromady a zachraňte město před chaosem!

WWW.TMNTGAME.COM

12+
www.pegi.info
ask about games.com
PC DVD ROM
XBOX 360
PSP
PlayStation 2
CENEGA
4Kids Entertainment
MIRAGE STUDIOS INC
UBISOFT

©2007 Mirage Studios, Inc. Teenage Mutant Ninja Turtles™ and TMNT are trademarks of Mirage Studios, Inc. All rights reserved. Software ©2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "" and "Playstation" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox 360 and the Xbox 360 logo are either registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. V České republice distribuuje CENEGA CZECH s.r.o., Naskové 3, Praha 5, www.cenega.cz, info@cenega.cz. PC verzi na Slovensku distribuuje společnost CENEGA SLOVAKIA s.r.o., Lamačská cesta 8, Bratislava 1, www.cenega.sk, info@cenega.sk.

# PC RECENZE

Otevíráme vám bránu do světa počítačových her

**KAMIL GRIC**
šéfredaktor

## SUCHO DORAZILO DŘÍVE

Už jsem to naznačil v úvodníku: letos dorazilo sucho dříve, než jsme očekávali, a překvapivě také bez ohledu na platformu. Více než kdy dříve proto dostávají i tentokrát prostor méně nápadné tituly nebo nové značky, z nichž si řada řekla svérázným způsobem o vaši pozornost – a to jak dnes, tak i do budoucna. Zářným příkladem hry, která bez velkého humbuku přišla a vysloužila si téměř osm bodů na naší bodové stupnici, je Penumbra – Overture. První z plánovaných tří částí v sobě pojí prvky různých žánrů a vytváří těžce uchopitelnou směsici, která nesnese srovnání s žádným jiným titulem už z důvodu, že by jen těžko hledala mezi hrami jakékoliv příbuzné.

Pravda, lhal bych tvrzením, že se celá redakce Doupěte vydala po nocích zkoumat temná zákoutí a společně se bát, když většina spíše pobíhala v zamořených částech Černobylu nebo si pohrávala s radioaktivním tiberiem, což drahého Davida Slámu vyvedlo z rovnováhy, a tak články dodával s nebývalým zpožděním (jak to bude s Davidovým honorářem, je záhadou – pozn. editora). Radioaktivita ale není zdravá a vydržela nám jen krátce, konkrétně pouze do chvíle, než se přiřítil Karel Kališ s nabídkou redakčního výletu, v jehož rámci zavítáme na palubu ponorky. Kdo by tušil, že tím myslí čtvrtý Silent Hunter a že opět neopustíme opevněné doupě ve středu Brna. Tomu jsme ale konec konců zůstali věrni i přes další nabídky, například sportovního vyžití, a ať už jde o Virtua Tennis 3 nebo UEFA Champions League 2006–2007, nelitovali jsme. Můžeme vám tedy povědět jediné. Ač k nám dorazilo herní sucho, stále se vyplácí zůstat pěkně doma a hrát. Vždyť sluníčka a tepla si užijete v létě, až si i menší výrobci her dají „oraz".

## HRÁČI MAJÍ SÍLU!

Vídáme je poměrně často, ale pouze se jim zpovzdálí smějeme. Petice. V herní branži nejsou nic nového, vzpomeňme na poslední události kolem Devil May Cry 4, jehož fanoušci se postavli proti tvorbě verzí pro PC a konkurenci PS3, microsoftí Xbox 360. Většinou bezvýznamná aktivita konečně nabrala význam v případě očekávané letní pecky Bioshock, u níž hráči projevili velké zklamání nad rozhodnutím nenabídnout také sběratelskou edici hry. Z 2K se ale ozval hlas, podle něhož firma nabídne hráčům sběratelskou edici v případě, že online petici podpoří více než 5 000 zájemců. A tak se i stalo. Nám nyní nezbývá než čekat, zda vydavatel slovo dodrží.

48 S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL
PC

52 COMMAND AND CONQUER: TIBERIUM WARS
PC | XBOX 360

56 VIRTUA TENNIS 3
PC

54 THE ELDER SCROLLS IV: SHIVERING ISLES
PC | XBOX 360

60 PENUMBRA – OVERTURE
PC

62 ANCIENT WARS: SPARTA
PC

64 ROBINSONOVI
PC

65 UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006-2007
PC | PS2 | PSP | XBOX 360

66 THE SHOW
PC

68 SILENT HUNTER 4: WOLVES OF THE PACIFIC
PC

70 GENESIS RISING: THE UNIVERSAL CRUSADE
PC

72 FRONTLINE KURSK
PC

73 TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE
PC

74 HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES
PC

75 GALACTIC CIVILIZATIONS 2: DARK AVATAR
PC

**[48]** S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

**Z Ukrajiny konečně u nás**
| PC |

**[52]** COMMAND AND CONQUER: TIBERIUM WARS

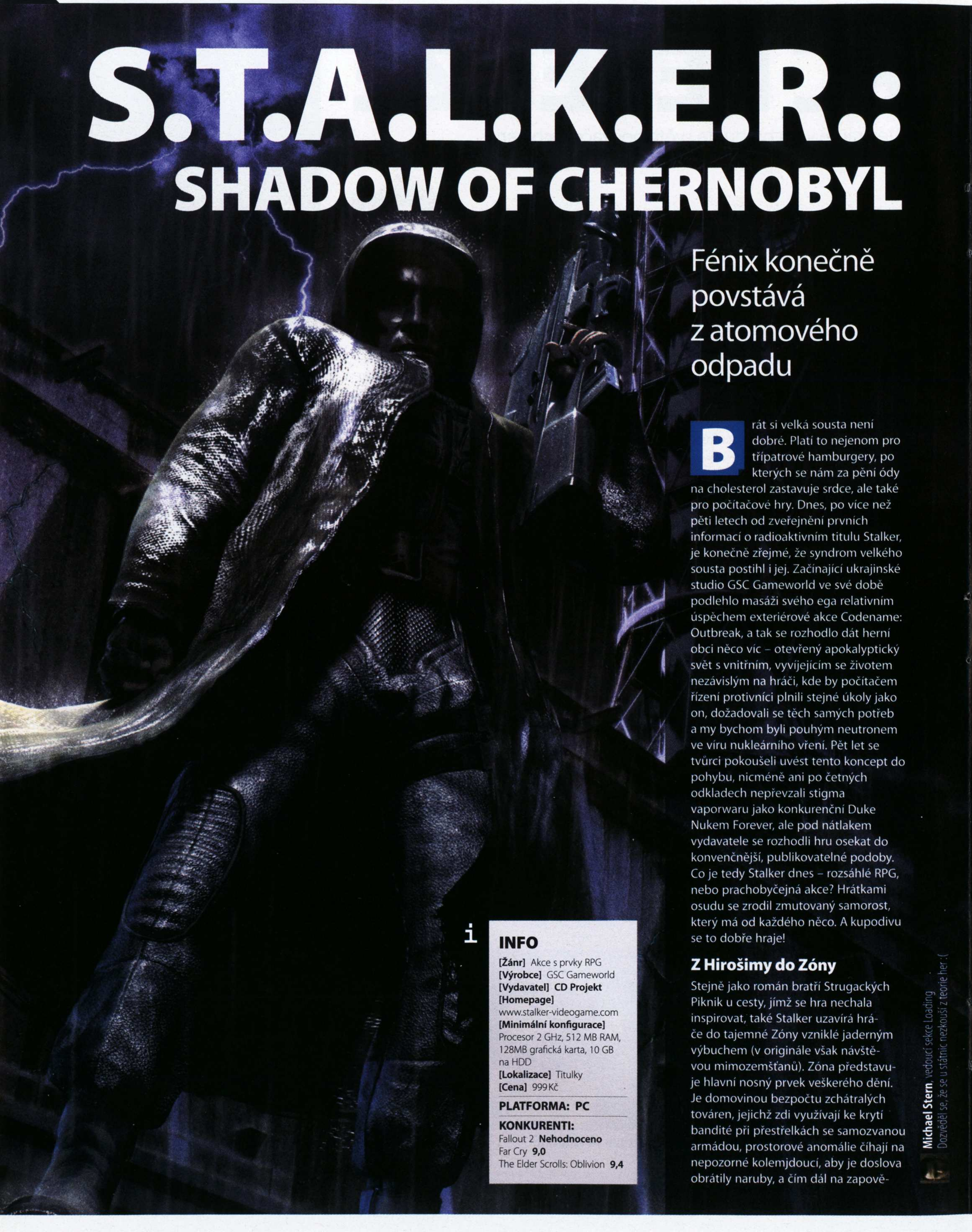
**Cítíte tiberium ve vzduchu?**
| PC | Xbox 360 |

**[54]** THE ELDER SCROLLS IV: SHIVERING ISLES

**Další hodiny hraní nejlepšího RPG roku 2006** | PC | Xbox 360 |

**[60]** PENUMBRA – OVERTURE

**Strach dostává novou podobu**
| PC |



# S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

### Fénix konečně povstává z atomového odpadu

**B**rát si velká sousta není dobré. Platí to nejenom pro třípatrové hamburgery, po kterých se nám za pění ódy na cholesterol zastavuje srdce, ale také pro počítačové hry. Dnes, po více než pěti letech od zveřejnění prvních informací o radioaktivním titulu Stalker, je konečně zřejmé, že syndrom velkého sousta postihl i jej. Začínající ukrajinské studio GSC Gameworld ve své době podlehlo masáži svého ega relativním úspěchem exteriérové akce Codename: Outbreak, a tak se rozhodlo dát herní obci něco víc – otevřený apokalyptický svět s vnitřním, vyvíjejícím se životem nezávislým na hráči, kde by počítačem řízení protivníci plnili stejné úkoly jako on, dožadovali se těch samých potřeb a my bychom byli pouhým neutronem ve víru nukleárního vření. Pět let se tvůrci pokoušeli uvést tento koncept do pohybu, nicméně ani po četných odkladech nepřevzali stigma vaporwaru jako konkurenční Duke Nukem Forever, ale pod nátlakem vydavatele se rozhodli hru osekat do konvenčnější, publikovatelné podoby. Co je tedy Stalker dnes – rozsáhlé RPG, nebo prachobyčejná akce? Hrátkami osudu se zrodil zmutovaný samorost, který má od každého něco. A kupodivu se to dobře hraje!

## Z Hirošimy do Zóny

Stejně jako román bratří Strugackých Piknik u cesty, jímž se hra nechala inspirovat, také Stalker uzavírá hráče do tajemné Zóny vzniklé jaderným výbuchem (v originále však návštěvou mimozemšťanů). Zóna představuje hlavní nosný prvek veškerého dění. Je domovinou bezpočtu zchátralých továren, jejichž zdi využívají ke krytí bandité při přestřelkách se samozvanou armádou, prostorové anomálie číhají na nepozorné kolemjdoucí, aby je doslova obrátily naruby, a čím dál na zapově-

i

## INFO

**[Žánr]** Akce s prvky RPG
**[Výrobce]** GSC Gameworld
**[Vydavatel]** **CD Projekt**
**[Homepage]**
www.stalker-videogame.com
**[Minimální konfigurace]**
Procesor 2 GHz, 512 MB RAM, 128MB grafická karta, 10 GB na HDD
**[Lokalizace]** Titulky
**[Cena]** 999 Kč

**PLATFORMA: PC**

**KONKURENTI:**

| | |
|---|---|
| Fallout 2 | **Nehodnoceno** |
| Far Cry | **9,0** |
| The Elder Scrolls: Oblivion | **9,4** |

**Michael Stern**, vedoucí sekce Loading
Dozvěděl se, že se u státnic nezkouší z teorie her :(

zený sever se náhodný návštěvník bez pudu sebezáchovy vydá, tím častěji poznává, co dokáže radioaktivita udělat se živými bytostmi.

Přestože jde ve Stalkerovi především o akci, ani po snaze THQ o zintenzivnění hratelnosti odstraněním přebytečných elementů se nevytratil punc klasických RPG s jejich charakteristickou volností a touhou k prozkoumávání. Hráč se probouzí u překupníka v anonymní osadě stalkerů, samotářských nomádů Zóny, s výpadkem paměti a jedinou informací v PDA: zabít muže jménem Strelok. Kam jej cesta za smrtí dovede a čí smrt to vlastně bude, se hráč dozví teprve po splnění několika desítek úkolů. Za osadou se ztratil jeden ze stalkerů, najdi ho! Ve stoce se usídlila zmutovaná obluda, zabij ji! Pokud si cestou všimneme nářku zraněného stalkera a obětujeme mu (zde velmi ceněnou) lékárničku, třeba nám prozradí, že v temnotě monstrem okupované stoky se skrývá kožená bunda, se kterou budou další, obtížnostně gradující dobrodružství hračkou.

Postranní úkoly jsou tím největším červem na udici Stalkera a v kombinaci s postapokalyptickým zasazením vzbuzují vzpomínky na atmosférou nepřekonatelný Fallout. A ano, nepřekonaný zůstává dodnes, neboť co autoři přidali na kvantitě misí, to ubrali na příběhu. Ten byl do volného hřiště tvořeného rozlehlou Zónou viditelně vtisknut až dodatečně. Ovšem přestože je představován pouze řadou pospojovaných úkolů bez zvratů a předvídatelným, byť rozvětveným zakončením, tvoří příjemnou Ariadninu nit, které se ztracený hráč může chytit a pozvolna po ní doručkovat až k závěrečné videosekvenci. Regulérní mise v kombinaci s otevřenou Zónou navíc dovolují experimentovat. Můžeme se vydat na sever hned po spuštění hry a zkusit štěstí v hledání tajemstvím opředené černobylské elektrárny. Nenarazíme na žádnou zeď, pomocí které by designéři zastavili všechny opovážlivce, jež se pokoušejí předběhnout jejich plány. Zóna je daleko uvěřitelnější a mnohem častěji nás překvapí zamoření radiací nebo osádka armády, přes kterou se bez antiradiačního obleku a pokročilých zbraní nedostaneme. Kde získat oblek? Hmm, neviděl jsem cestou sem vědeckou stanici?

## Nejen atomovkami živa je akce

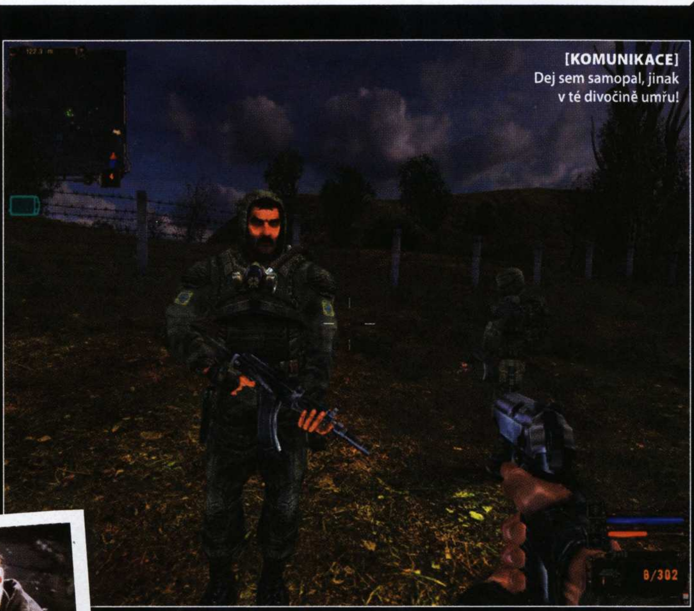
Sledovat šipku na mapě ukazující kurz ke zvolenému úkolu a držet nepřátele v centru zaměřovacího kříže rozhodně nestačí. Jednak je mnohem přesnější střelba přes mířidla a zadruhé je nutné mít z čeho střílet. Patetická pistole zažene vrabce, ale na zmutované psy je ideální brokovnice. Jenže zbraně jsou velmi ceněným artiklem. V Zóně totiž neexistují ženy (neschopnost autorů vytvořit ženský model nebo prokletí Černobylu?), a tak se její obyvatelé v depresích místo nich uchylují ke všemu střílejícímu. Stačí zabít nejbližšího padoucha a vykrást mu kapsy, což se brzy stane jediným způsobem, jak se dostat ke střelivu, lékárničkám a injekcím proti radiaci. Stalker totiž trpí nesmírnou prázdnotou. Těch pár beden, které hráč během putování nalezne, je prázdných, stejně jako police, stoly a skříně plné dezolátního vybavení. Co si mohli přeživší přivlastnit, to po sobě již vystříleli nebo schovali na tajných místech, jejichž polohu prozradí buď za tučný obnos, nebo za pomoc v boji. Naštěstí nám veškeré souřadnice vždy ochotně zakreslí do mapy, takže nehrozí dlouhé bloudění.

Stalker všem svým bratrancům z rodu tupých akcí ukazuje, jak moc hru oživí přidání váhově omezeného inventáře. Nabalit se rambovským arzenálem, a když dojdou náboje do kulometu, vytasit kolečkem myši plasmovou pušku a pokračovat ve žni? Kdeže, hráč je po celou hru veden k úvahám, zda do limitu padesáti kil nasází několik útočných pušek, granáty, nebo se spolehne na jednu zbraň a zbytek vyplní lékárničkami. Pokud by se skutečně nemohl rozloučit s důvěrnými předmě-

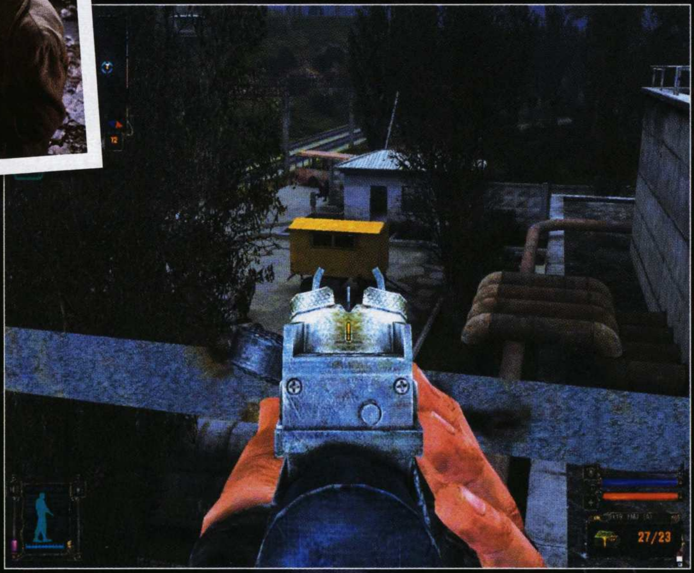
### DLOUHÁ CESTA KE HŘE

Hráči se těšili na Stalker přes pět let, avšak Zóna čekala na svou herní podobu již od roku 1971. Tehdy ruští spisovatelé Arkadij a Boris Strugačtí vydali nápaditý sci-fi román Piknk u cesty, ve kterém byla určitá oblast zemského povrchu znetvořena pravděpodobně dopadem mimozemského tělesa. Poprvé se objevují gravitační anomálie a jeden záhadný artefakt ve středu Zóny. Román se snaží filozoficky rozebrat, zda Zemi pouze nenavštívili mimozemšťané a nezanechali na ní hromádku svých odpadků po intergalaktické párty a zda takovýmto odpadem neohrožuje i lidstvo jiné formy života.

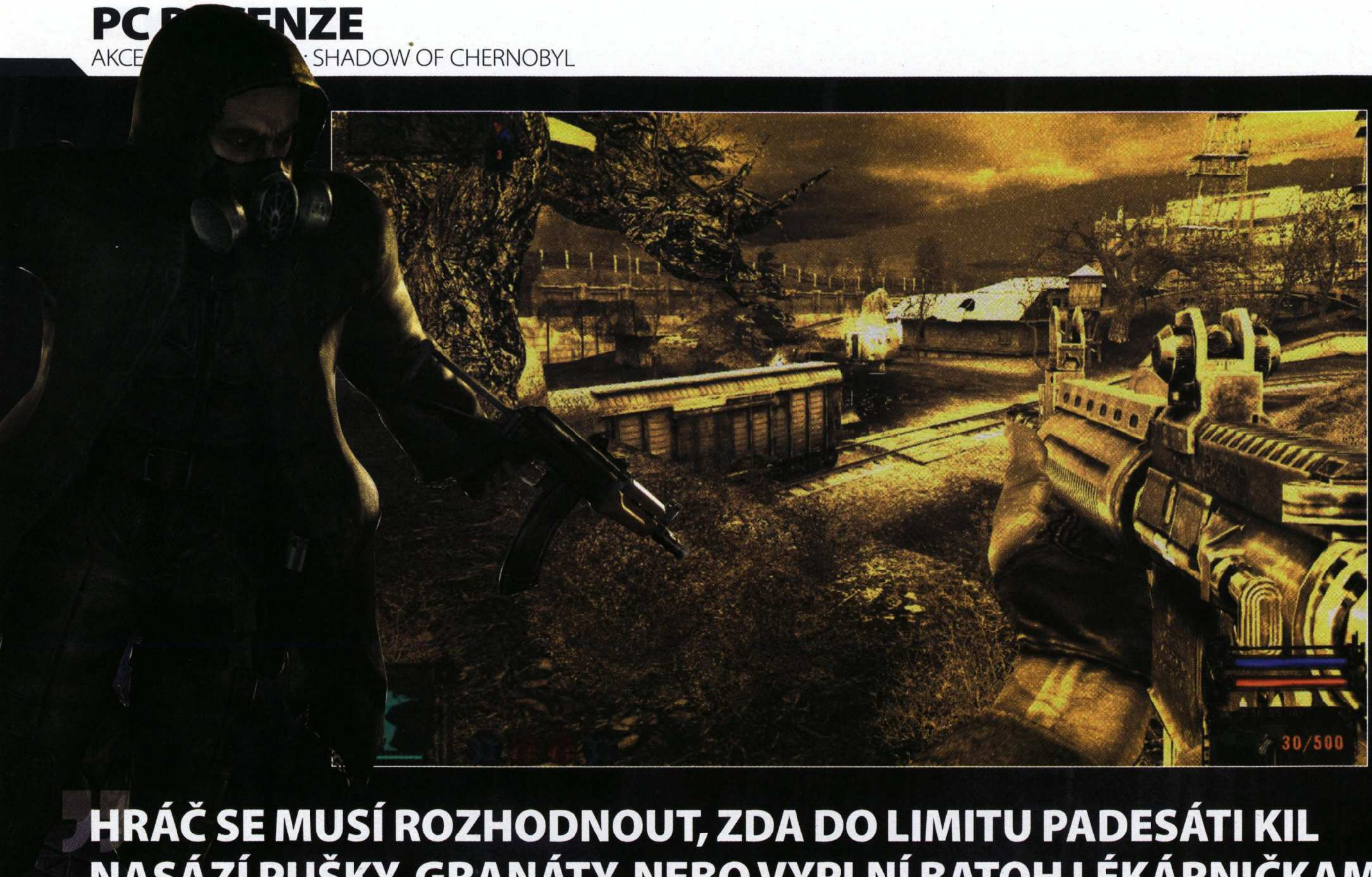
Na základě knihy později vznikl film Stalker v režii Andreje Tarkowského, který byl ověnčen několika cenami a mimo jiné také mrazivou mystikou. Film se totiž natáčel v blízkosti chemické továrny vypouštějící do okolí jedovaté látky, v důsledku čehož za nějakou dobu několik osob ze štábu zemřelo. V jednom ze záběrů se také objevila stránka z kalendáře s datem 28. prosince. Tarkovský zemřel den nato. A jak dopadlo zkřížení těchto předloh s katastrofou v jaderné elektrárně Černobyl? Přesvědčete se sami prostřednictvím hry!



**[KOMUNIKACE]**
Dej sem samopal, jinak v té divočině umřu!



## ZÓNA PŘEDSTAVUJE HLAVNÍ NOSNÝ PRVEK VEŠKERÉHO DĚNÍ



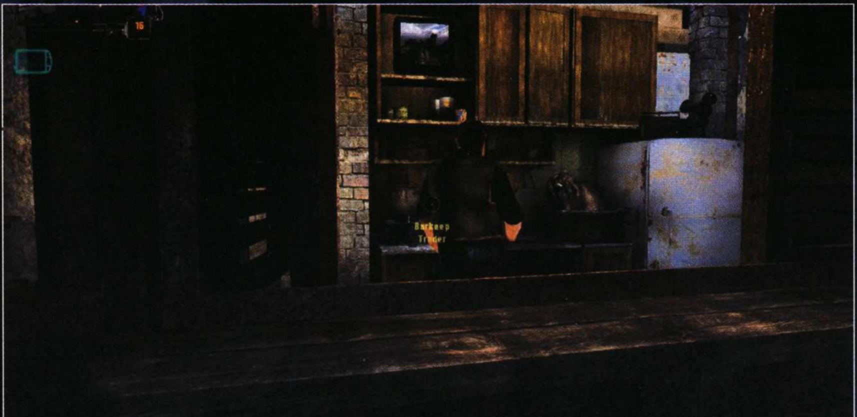
> „HRÁČ SE MUSÍ ROZHODNOUT, ZDA DO LIMITU PADESÁTI KIL NASÁZÍ PUŠKY, GRANÁTY, NEBO VYPLNÍ BATOH LÉKÁRNIČKAMI

ty, ani ty mu nebudou odepřeny. Jen se musí smířit, že s přeplněným batohem rychle klesá výdrž a jako postnukleární důchodce bude odpočívat na každém kroku, o běhu nemluvě. Podobné detaily jsou původci absolutního vžití se do herního světa. Ani při přehazování samopalů nestačí pouze prostě kliknout, ale je nutné zabrousit do inventáře, vyndat zásobník ze staré zbraně, nasadit jej do nové, tu uchopit a jen doufat, že se samopal v nejbližší vteřině nezasekne. Po celou tu dobu se dění nezastaví, herní systém nepočítá s jakoukoliv pauzou. Zóna žije dál a kdykoliv může hráči někdo poklepat zaměřovačem na zátylek.

### Ozáření šachisté

Umělá inteligence patří k dalším příjemným překvapením, jež hraní zintenzivňuje. Nepřátelští vojáci jen hloupě nestojí, ale postupují! A to nejen v rámci přestřelky, ale i mimo ni, když o hráči ještě vůbec nevědí. Od Half-Life jde o první AI, na které není vidět skriptování nebo je alespoň natolik komplexní, aby nebylo na první pohled patrné. Obvykle se například stává, že padouch zaleze za překážku a v pravidelných intervalech vykukuje, aby jej mohl hráč odstřelit. Zde však hledá alternativní cestu, a pokud budeme dlouho a trpělivě mířit na místo, kam se běžel schovat, lze vzít jed na to, že nás za chvíli překvapí ranou do zad. Jindy zase protivník klamně vykukuje, jen aby upoutal hráčovu pozornost a dovolil svým kumpánům, aby se rozprostřeli po okolí.

Pokud omezený inventář pocit Ramba potlačoval, souboje jej likvidují dvojnásobně. Zakopat se za hromadou panelů a roztočit mozek



## CO VŠECHNO BUDETE JAKO STALKER DĚLAT?

**Střílet**

Zbraně jsou úředním jazykem Zóny, ať již jde o podání žádosti o příděl munice mutantům, armádě, samozvané pořádkové policii Duty nebo jiným stalkerům. Boj o náboje je vším!

**Krvácet**

Když se ukazatel krvácení zabarví doruda, je nutné přestat házet bandáže po nepřátelích a bleskově nahmátnout inventář a obvázat si rány, jinak budou životy rapidně klesat až k nule.

**Trpět nemocí z ozáření**

Obraz začne zrnit, tikání Geigerova počítače se rozdovádí v tanečním rytmu a životní energie začne pozvolna ubývat. Je na čase ustoupit z radioaktivní zóny a šlehnout si dávku antiradiačního séra. Jen aby vždy bylo nějaké po ruce.

**Hladovět**

I stalker musí na něco fungovat. Konzervy jsou těžké a chleba málo výživný, proto se doporučuje nosit u sebe alespoň pět štanglí salámu. Co na tom, že je ozářený a léta po záruční lhůtě?

k obrátkám, jak přelstít blížící se komando. Přeběhnout se schovat za dezolátní Ladu… Sakra je tu radiace! Ruku v ruce s bojem o přežití jdou i zbraně a jejich realistický účinek. Jsou zde brokovnice na blízko, samopaly na střední a velkou vzdálenost, odstřelovací pušky se zoufale nízkým výskytem munice a ty všechny zde mají své nenahraditelné místo. Aby také ne, když jde o reálné ruské zbraně, kterým autoři jen díky licenční politice těsně před vydáním změnili jména. Více než kdekoliv jinde se ale vyplatí šetřit municí, alespoň do doby, než se hráč naučí strefovat nepřátele do hlavy, přesně jako to dělají praví stalkeři.

## Poločas rozpadu

Domnívat se, že se Stalker pětiletým vyvařováním nepřevařil, je bláhové. Předně je zde grafika, která sice s vypnutím dynamických světel zobrazuje plynule exteriéry Zóny i na průměrných počítačích, nicméně hra pak zejména na počátku připomíná lacinou budgetovku. Nastavení všeho v menu na maximum dojem na úkor hardwaru zlepší, ovšem stále je největší vizuální předností architektura a její nezaměnitelný styl. Megalomanské průmyslové stavby starého Ruska mají duši, zvláště pokud se z jejich nitra začne každou chvíli ozývat rádiové volání o pomoc a zvuk střelby. Grafika přestárlého Stalkera upadá kvalitou, ale okouzluje obsahem, vránami nad továrnou obsazenou nemrtvými a žlutě zrnícím obrazem, když hráč v závěru šplhá na Mount Everest herního dění. Pryč jsou generická města Oblivionu, celá Zóna je ruční jako pumpovací brokovnice.

Vedle stárnutí enginu je zde stále patrné ono velké sousto. Jako by autoři nezvládli ukočírovat tak rozsáhlé dílo – dávno zastřelení nepřátelé se náhodně objevují v krajině přímo před nosem (ukázkové zrození nepřítele stylu „padám ze vzduchu na hubu"); mrtvoly mizejí nebo nejdou obrat; hlášky postav se opakují v nervy drásajících smyčkách a ozvučení obecně evokuje plechovou rouru se zvuky přicházejícími odkudkoliv, jen ne z místa jejich vzniku (patrné zejména u pobíhajících psů). K tomu se přidávají naprosto zbytečné chyby odstranitelné důslednějším betatestováním, například úděsné ovládání mapy nebo nefunkčnost rychlého uložení, pokud uživatelské jméno ve Windows obsahuje mezeru.

Stalker dokáže svými chybami spolehlivě odradit hned na počátku, stejně jako pohltit, pokud u něj hráč vydrží alespoň kritickou první hodinu. A pokud se začne nudit po desítkách hodin následujících, stále je zde atraktivní multiplayer s klasickými módy, nakupováním vybavení à la Counter-Strike a hratelností těžící z vynikajících zbraní a prošedivělých map umístěných většinou v komplikovaných továrnách. Léta vývoje nepřišla nazmar, i když do proklamovaného digitálního zázraku má Stalker dnes již daleko.

**S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL**

**8,0**

VERDIKT

- Vysoce komplexní Zóna a její architektura
- Kombinace akce a RPG
- Náročné přestřelky
- Množství nepovinných úkolů
- Špičková umělá inteligence

- Slabý příběh
- Množství bugů
- Plechový zvuk
- Většina dialogů není namluvena

**Stalker má hloubku a je mezi dnešní produkcí jednou z mála her tvořených od srdce. Je škoda, že na ní dlouhý vývoj a megalomanské plány tvůrců zanechaly radioaktivní popáleniny. Je na hráči, zdali přimhouří oči a rány zabandážuje, nebo nechá vykrvácet.**

DOUPĚ
HRA MĚSÍCE
PC
4/07

# COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

V každém oboru se občas objeví někdo, kdo vám ukáže, jak se to OPRAVDU dělá

Březen 2047. Je mi nějakých jednašedesát let, sedím na terase své dvoupatrové vilky s výhledem na soukromou pláž, popíjím daiquiri a pozoruji, jak moje sedmnáctiletá přítelkyně zkouší zacouvat zbrusu novým kabrioletem do garáže, zatímco se načervenalé slunce schovává za obzor. Brzy padne noc, v dálce budou vidět světla velkoměst, noční zvuky doplní šumění moře. Za pár hodin oblohu rozzáří nukleární exploze, jíž započne třetí tiberiová válka. Země se hroutí pod pokrývkou smrtícího prvku, proklínaný Kane se vrátil a opět vede NOD do boje proti GDI, na planetu se snáší hrozba hmyzoidních vetřelců z vesmíru, nazývajících se Scrin. Vítejte v budoucnosti. Vítejte v Command & Conquer 3: Tiberium Wars.

Existují hry, které tvoří pilíře určitých žánrů, hry, bez nichž by možná všechno bylo jinak. Jestliže Dune 2 je první hrou, jež odstartovala velkou oblibu real-time strategií, a strategie od Blizzardu jsou stálicemi na herním nebi, pak není možné zapomenout na přínos vývojářů z Westwoodu. První Command & Conquer vznikl před dlouhými dvanácti lety ještě pro památný operační systém MS-DOS. Od té doby se série „roztrojila", vybrat jste si mohli hru se slůvky Tiberium, Red Alert nebo Generals v názvu. Nechme teď studenou válku v Red Alert a „arkádovou strategii" jménem Generals stranou, přestože se série jistým způsobem prolínají. Zajímat nás bude tiberium.

**„ZA PÁR HODIN OBLOHU ROZZÁŘÍ NUKLEÁRNÍ EXPLOZE, JÍŽ ZAPOČNE TŘETÍ TIBERIOVÁ VÁLKA**

Tiberium je zvláštní prvek, nicméně taky poměrně nepřátelský k většině živých věcí (lidi nevyjímaje). V polovině jedenadvacátého století je jím Země pokryta z větší části: jen 20% povrchu tvoří tzv. modré zóny, poslední výspy civilizace chráněné organizací GDI, polovinu planety zabírají žluté zóny, které jsou jakž takž obyvatelné a žije na nich většina populace. Zbývajících 30% je neobyvatelnou pustinou bičovanou zuřivými iontovými bouřemi.

Tohle je svět, do něhož se podíváte ve dvou kampaních, přičemž je jedno, jakou si vyberete jako první. Obě sady misí sledují stejný děj, pochopitelně nahlížený ze dvou zcela odlišných perspektiv, který navíc časem okoření invaze mimozemské rasy Scrinů, za niž si budete moct po dohrání hlavní kampaně zkusit také několik misí. Těch je v Tiberium Wars něco málo přes třicet, což zní slibně, nicméně většina z nich jde dohrát i za čtvrt nebo půl hodinky a to už tak skvělé není. Celková hrací doba však přesto není krátká, a přičtete-li si k ní multiplayer, není rozhodně nad čím zoufat.

## Rozjeď To Svižně

V minulém Doupěti jsem jásal nad Supreme Commanderem, první čistokrevnou RTS po dlouhé době. Ani jsem se nestačil rozkoukat ze zimního spánku a už tu je podobná hra – dokonce takového druhu, jaký mi v žánru docela chyběl. Zpočátku je sice hraní Tiberium Wars zvláštní, převažují nepříliš klasické mise, v nichž máte jen omezený počet jednotek či rovnou nějaké speciální komando a pořádně se ani nedostanete k mikromanagementu základny. To se však záhy změní a TW vyroste v klasickou strategii.

Zvláštností je celkové tempo hry. Pokud vás zarazila délka jednotlivých misí, vězte, že je tomu tak zejména proto, že TW jsou rychlejší strategií, než na jaké jsme byli zvykli. Tiberium Wars přeji všem těm, kteří si oblíbili styl „rush" –

### INFO

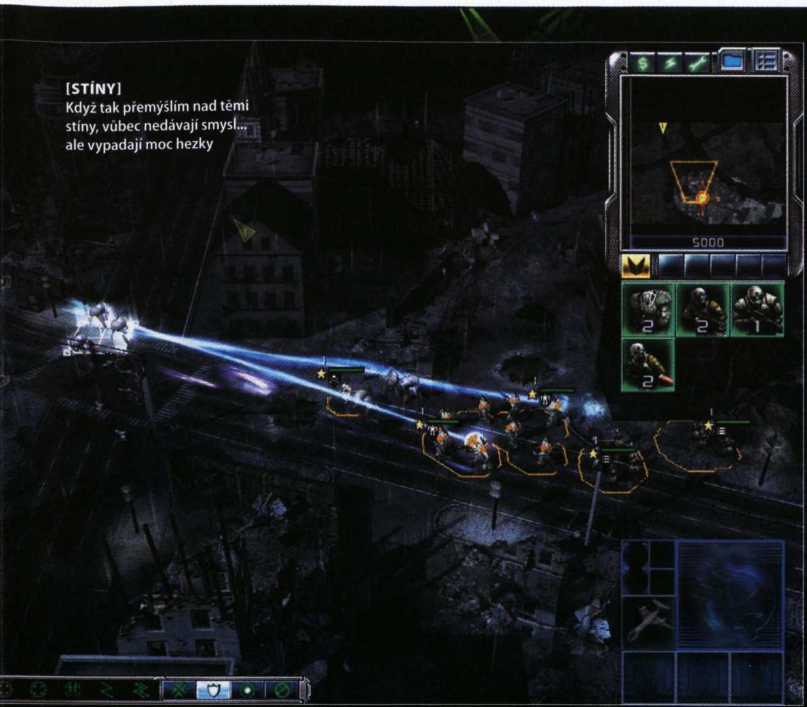
**[Žánr]** Real-time strategie
**[Výrobce]** EA LA
**[Vydavatel]** EA Czech
**[Homepage]** www.commandandconquer.com
**[Minimální konfigurace]** Procesor 2 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta, 6 GB na HDD
**[Lokalizace]** Titulky
**[Cena]** 1 299 Kč

**PLATFORMA:**
**PC, XBOX 360**

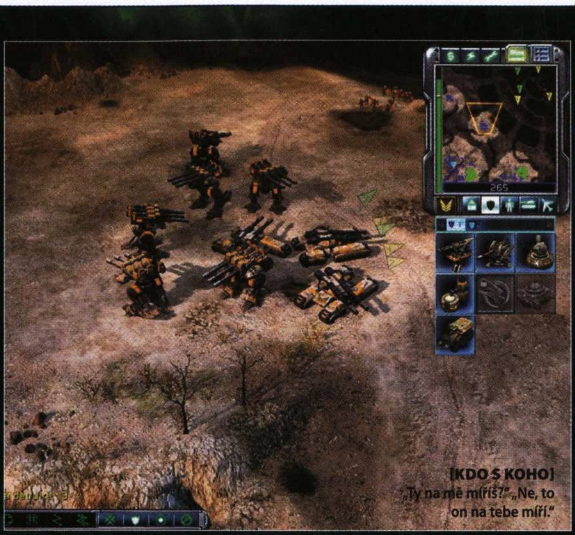
**KONKURENTI:**

| | |
|---|---|
| Supreme Commander | 9,0 |
| Company of Heroes | 9,3 |
| Paraworld | 7,0 |

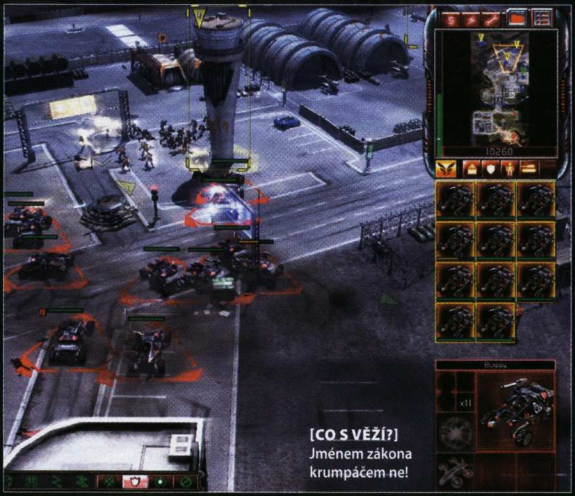
DOUPĚ
Demoverzi najdete na DVD 3/07



**[STÍNY]**
Když tak přemýšlím nad těmi stíny, vůbec nedávají smysl... ale vypadají moc hezky



**[KDO S KOHO]**
„Ty na mě míříš?" „Ne, to on na tebe míří."



**[CO S VĚŽÍ?]**
Jménem zákona krumpáčem ne!

rychle postavit cokoli, co rychle postavit jde, a vrhnout to na nepřítele dřív, než se stihne rozkoukat. V pozdějších fázích hry to už sice tak elegantně nefunguje, neboť počítačem řízený soupeř často začíná v mnohem výhodnější pozici a v ekonomické výhodě; ovšem i to je jasný signál, abyste s ničím neotáleli: jakmile necháte soupeře rozvinout se do plné síly, už se mu neubráníte. Pokud budete jen opevňovat základnu a nenajdete si akci, akce si najde vás.

Teď jde jen o to, s čím vlastně v tak krátkém čase můžete protivníka napadnout. Tiberium Wars se s ekonomikou a budováním příliš nemaže – obvykle stačí začít těžit tiberium, postavit několik generátorů energie a máte vystaráno. Nepotřebujete těžaře ani stavaře, jen zadáte stavbu budovy, a jakmile je hotová, umístíte ji podle chuti (víceméně). Podobně funguje i vývoj technologií – je důležitý, ale není to nic, nad čím byste měli trávit mládí.

## Rozsekej Tím Soupeře

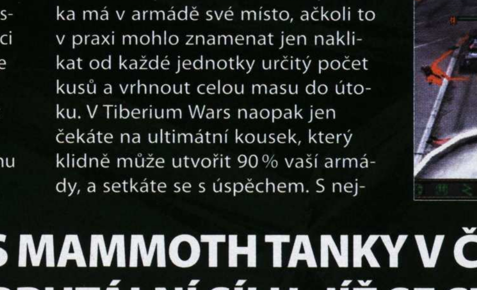
Po stránce jednotek jdou Tiberium Wars v duchu předchozích her série, „překvapivě" tedy narazíte na jednotky, které už více či méně znáte z dřívějška. Malý problém je zde ovšem s vyvážeností jednotek; respektive problém by to byl ve strategii poměrně zásadní, naštěstí vývojáři jsou si svých chyb vědomi a usilovně pracují na opravách, z nichž některé již jsou k dispozici. O jaké problémy vlastně jde?

U Supreme Commandera jsem byl nadšený z toho, že každá jednotka má v armádě své místo, ačkoli to v praxi mohlo znamenat jen naklikat od každé jednotky určitý počet kusů a vrhnout celou masu do útoku. V Tiberium Wars naopak jen čekáte na ultimátní kousek, který klidně může utvořit 90 % vaší armády, a setkáte se s úspěchem. S nejsilnějšími jednotkami se ty dřívější stávají zbytečnými, což je vzhledem k dotaženosti ostatních aspektů hry škoda a nezbývá než doufat v brzkou nápravu.

Armáda GDI s Mammoth Tanky v čele tak představuje neskutečně brutální sílu, jíž se jen stěží může NOD postavit. Mammothy nejde obsadit (na rozdíl třeba od Juggernautů), aniž by k tomu byl nějaký zjevný důvod, a tak

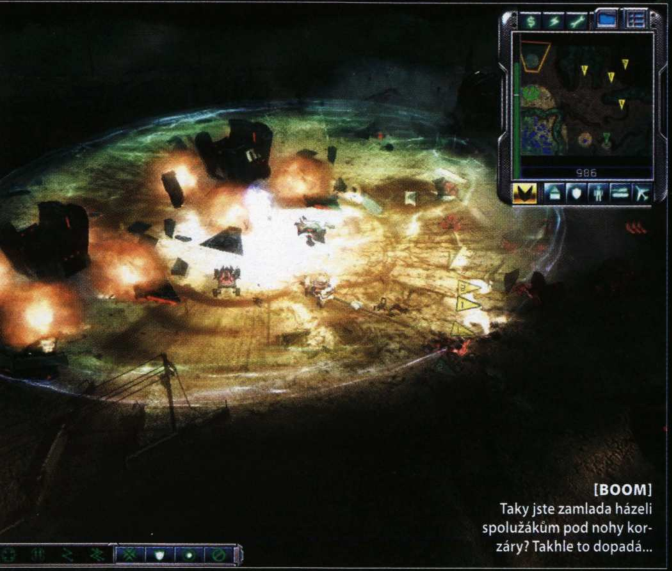
> **„ARMÁDA GDI S MAMMOTH TANKY V ČELE PŘEDSTAVUJE NESKUTEČNĚ BRUTÁLNÍ SÍLU, JÍŽ SE STĚŽÍ MŮŽE NOD POSTAVIT**

**David Sláma**, šéfredaktor Doupě.cz
Dostal tu nejlepší hračku – vlastní web o hrách

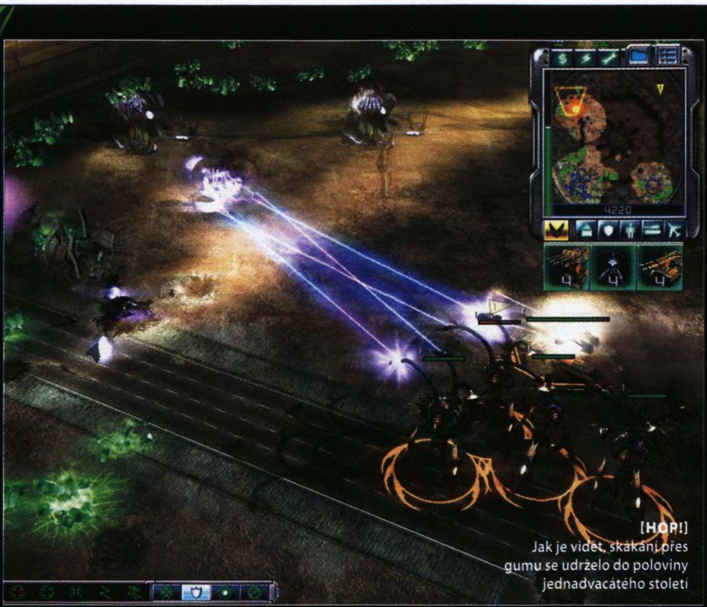


### JAK POZNÁTE, ŽE JSTE ZÁVISLÍ NA STRATEGIÍCH, ANEB ZÁVISLÁCKÉ SEDMERO

- **Když po někom něco chcete, jemně ho klepnete na temeno hlavy**
- **Když něco chcete po všech lidech v místnosti, klepnete jednomu na temeno hlavy dvakrát**
- **Když chcete oslovit určitou skupinu lidí, vytyčíte kolem nich obdélník z barevného fáborku**
- **Sedíte před rozestavěnou budovou a oslovujete všechny kolemjdoucí, aby se stavbou pomohli – bude tak hotová dřív**
- **Ráno si přečtete úkoly na daný den, večer jejich vyhodnocení – za nepovinné úkoly dostanete odměnu, ale nevadí, když je nesplníte**
- **Pokud nemáte peníze, prostě počkáte, až se samy od sebe objeví... máte-li dostatek dělníků**
- **Jdete-li venku ve skupině, trváte na důsledném dodržení formace – jsou z toho bonusy na pohyb nebo boj**



**[BOOM]**
Taky jste zamlada házeli spolužákům pod nohy korzáry? Takhle to dopadá...



**[HOP!]**
Jak je vidět, skákání přes gumu se udrželo do poloviny jednadvacátého století

si tyto stroje zkázy s klidem klestí cestu vším, co se jim připlete do zorného pole. Na druhou stranu je pravda, že jednotky NODu nejsou uzpůsobeny k tomu, aby čelily GDI přímo – naopak musí využívat guerillového způsobu boje a zasazovat rychlé a strategické údery tam, kde to bude nejvíc bolet.

### RozplývejTe Se

Tiberium Wars ale nejsou jen o přemýšlení nad využitelností základní pěchoty v předposlední misi. Jakmile dohrajete obě kampaně a navrch i bonusové mise za Scriny, přijde ten pravý čas na skirmish a (v ideálním případě) multiplayerová klání. Díky nastavení tempa hry se hned tak nudit nebudete, obtížnosti AI jsou vyvážené, ačkoli je trošku škoda, že ta nejvyšší disponuje jen finančním zvýhodněním oproti předchozí a nikoli dalšími výhodami (i když masochistů, kteří by ji využili, příliš nebude).

Je na čase se ale na chvilku ještě vrátit k singleplayerovým kampaním – jak jste už u série Command & Conquer zvyklí, mezi misemi se dočkáte hraných videosekvencí, tentokrát dokonce rovnou v HD kvalitě (ne nadarmo videa zabírají přibližně 4 gigabyty z šestigigové instalace). Herecké výkony se někomu budou zamlouvat, jinému ne, pravdou však zůstává, že filmečky v Tiberium Wars se nesnaží být nejnovějším hollywoodským trhákem, ale spokojují se s béčkovitostí, jež se ale v této situaci náramně hodí.

Videa ale nejsou to jediné, na co v Tiberum Wars stojí koukat. Grafické zpracování je vskutku zdařilé; je až překvapivé, jaké detaily mají i malinké jednotky, na které skoro nemáte důvod koukat. Opomenout nelze ani mrak barevných efektů k úplně čemukoli, zvlášť pokud se připletete do cesty Scrinům (nebo budete v jejich chitinovém krunýři), můžete se těšit na barevný ohňostroj směle konkurující omalovánkám vašeho mladšího sourozence. Zajímavé je, že se celou hru podařilo poměrně slušně optimalizovat (dílem proto, že stojí na enginu už ne nejnovější Battle for Middle-Earth 2), takže si zahrajete i na rozumných konfiguracích, případně se nebudete muset bát, že se hra na vaší ultra high-end sestavě bude sekat.

Tiberium Wars můžu s klidem označit za důstojný přírůstek do rodiny Command & Conquer. Kvalitních čistokrevných real-time strategií je jako šafránu, je proto nanejvýš příjemné, že jsme se v poslední době dočkali hned dvou takových kousků. Tiberium Wars jsou intenzivním akčním zážitkem, při kterém se neodsouvá stranou strategické uvažování; zdařilý herní koncept a povedený interface vám maximálně zjednoduší ovládání a zpříjemní hraní, takže se v klidu budete moct soustředit na dění na obrazovce. Zážitek dokreslí hrané filmy mezi misemi, a až se sami budete nudit, je pro vás nachystaný kvalitní multiplayer. Máte-li RTS rádi, můžete si vedle Super Commandera postavit do poličky další krabici.

## JAK ŠEL ČAS S COMMAND & CONQUER

### „TIBERIAN" SÉRIE

- **Command & Conquer** (někdy nazývaný Tiberian Dawn, 1995)
- **Command & Conquer: The Covert Operations** (datadisk, 1996)
- **Command & Conquer: Sole Survivor** (multiplayerová hra spíše akčního rázu, 1998)
- **Command & Conquer: Tiberian Sun** (pokračování Tiberian Dawn, 1999)
- **Command & Conquer: Tiberian Sun: Firestorm** (datadisk, 2000)
- **Command & Conquer: Renegade** (střílečka z vlastního pohledu, 2002)
- **Command & Conquer: Renegade 2** (pokračování Renegade, zrušeno)
- **Command & Conquer: Continuum** (MMORPG, zrušeno)
- **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** (pokračování Tiberian Sun, 2007)

### „RED ALERT" SÉRIE

- **Command & Conquer: Red Alert** (1996)
- **Command & Conquer: Red Alert: Counterstrike** (datadisk, 1997)
- **Command & Conquer: Red Alert: The Aftermath** (datadisk, 1997)
- **Command & Conquer: Red Alert: Retaliation** (kompilace předchozích datadisků pro Playstation, 1998)
- **Command & Conquer: Red Alert 2** (2001)
- **Command & Conquer: Red Alert 2: Yuri's Revenge** (datadisk, 2001)

### „GENERALS" SÉRIE

- **Command & Conquer: Generals** (2003)
- **Command & Conquer: Generals: Zero Hour** (datadisk, 2003)

### COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

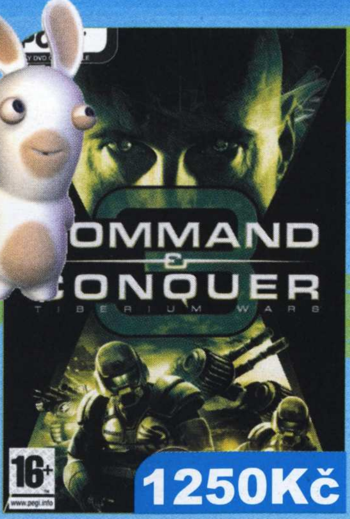
**8,1**

VERDIKT

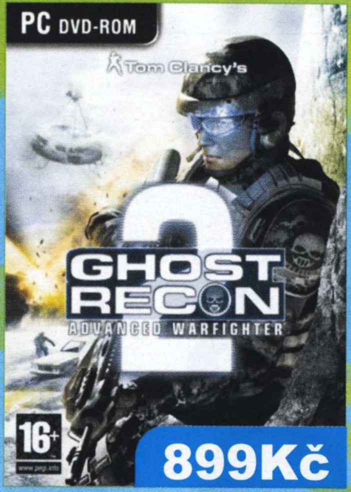
- **Intenzivní hratelnost**
- **Tři odlišná herní prostředí**
- **Podařené kampaně**
- **Hrané filmové sekvence**
- **Optimalizace**

- **Nepřináší prakticky nic nového**
- **Hmyzoidní Scrini nesednou každému**
- **Dílčí chyby ve vyváženosti jednotek**

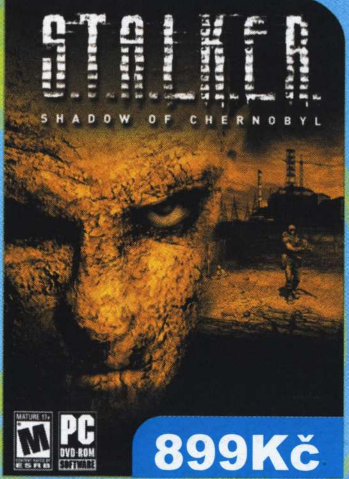
**Tiberium Wars se hrdě hlásí k odkazu série Command & Conquer a posouvají ji ještě o kousek dál. Nejsou originální ani revoluční, ale jsou zatraceně zábavné.**


COMMAND & CONQUER
TIBERIUM WARS
16+

1250Kč

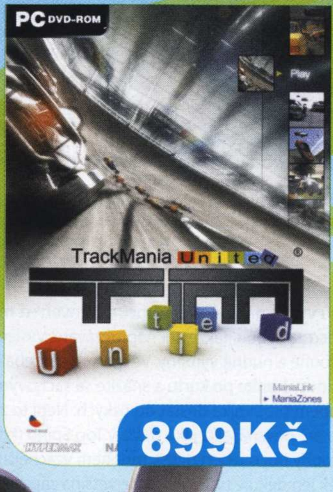

PC DVD-ROM
Tom Clancy's
GHOST RECON 2
ADVANCED WARFIGHTER
16+

899Kč

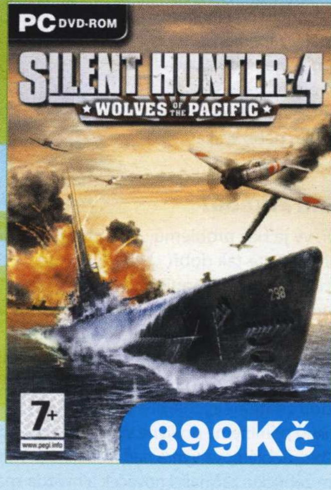

S.T.A.L.K.E.R.
SHADOW OF CHERNOBYL
M
PC DVD-ROM

899Kč

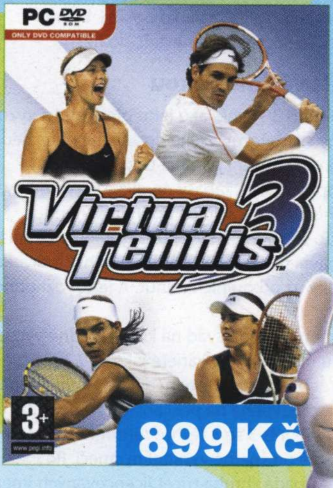
www.GAMEEXPRES.cz
www.GAMEEXPRES.sk


PC DVD-ROM
TrackMania United
TMN
United

899Kč


PC DVD-ROM
SILENT HUNTER 4
WOLVES OF THE PACIFIC
7+

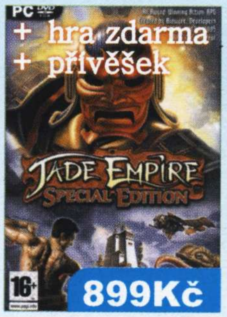
899Kč


PC DVD
ONLY DVD COMPATIBLE
Virtua Tennis 3
3+

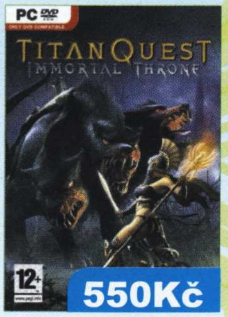
899Kč

PC DVD
Tortuga
Two Treasures
16+

899Kč


PC DVD
+ hra zdarma
+ přívěšek
JADE EMPIRE
SPECIAL EDITION
16+

899Kč


PC DVD
TITAN QUEST
IMMORTAL THRONE
12+

550Kč

PC DVD-ROM
TMNT
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
12+

699Kč

Objednávejte na internetu:
www.gameexpres.cz
www.gameexpres.sk

Objednávejte telefonicky:
CZ: 605 44 66 66 nebo 724 60 45 10
SK: 0902 49 29 39 nebo 0905 92 49 76

Osobní odběr (pouze po tel. objednáni)
Expres stores s.r.o., Sokolská 19, Praha 2
Expres stores SK s.r.o., Vyšná 9, Bratislava 2

Všechny ceny jsou včetně DPH a platí do vyprodání zásob

# VIRTUA TENNIS 3

## Need for Speed, co přistálo na antuce

**DOUPĚ**
Demoverzi najdete na DVD 4/07

Jak už tvrdil i Einstein, všechno je relativní. I když to myslel trochu jinak, věčná debata o poloprázdnou či poloplnou sklenici, dokumentující rozdělení na pesimisty a optimisty, je jen jedním z důkazů odlišných pohledů lidí na svět. Další rozpor najdeme u tenisových simulátorů. Existuje skupina, která v něm vidí primárně sport (tu nadchnul dostatečně prosincový Top Spin 2), a pak zde máme ty, co preferují zábavu. Když se v jejím zájmu realita malinko pokřiví, uhladí, zjednoduší, tak to přece nevadí, no ne?

### Vaidišová amatérkou

Virtua Tennis 3 stejně jako jeho předchůdci vyznává druhý světonázor. Vše je do značné míry zjednodušené. Ovládání pomocí tří úderů (přímý úder, topspin, lob), zápasy na dva až čtyři gamy, nemožnost za normálních podmínek minout kurt… To vše pomáhá vytvářet rychlou a okamžitou zábavu, nenáročné vpadnutí do hry a divoké přestřelky už od prvních minut. A je to rozhodně zábava!

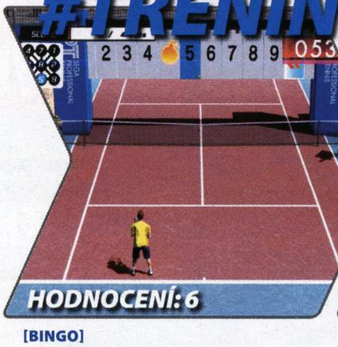
Jenže má několik vad na kráse. Předně vypadá opravdu divně, když v kariéře jako 300. hráč světového žebříčku prakticky neděláte chyby. Jasně, není nic zábavného na posílání míčků do autu, ale ve Virtua Tennis 3 se v těchto teritoriích ocitne míč maximálně po špatně vybraném smeči. Rovněž bizarně vypadá zhruba třicet licencovaných jmen tenistů a tenistek. Najdete mezi nimi všeobecně známé hráče od Federera, přes Roddicka až po Hantuchovou či Vaidišovou. Skvělá zpráva! Jenže místo abyste k nim postupně mířili svými výkony na kurtu, oni se přizpůsobují vám! Abyste tomu rozuměli, vždy budete hrát proti jednomu z nich. Ať to bude ten nejposlednější challengerový turnaj v zapadlé vísce za koncem světa nebo eskymácký pohár, vždy se na kurtu objevíte s Henmanem, Federerem nebo Williamsovou.

### Nudná arkáda?

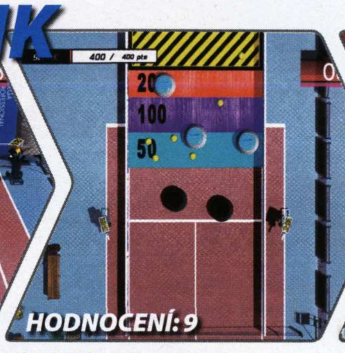
Co hůř, vy je bez problémů porazíte! Nejste tak dobří, jen Virtua Tennis 3 funguje na jakýchsi neviditelných obtížnostních úrovních. Postoupíte do první stovky, cvak, a obtížnost se zvýší. Hráče, kterému jste minule nedali ani míček, najednou horko těžko porazíte. Jeho údery budou znatelně rychlejší a podání tvrdší.

Pokud pomineme podivné výjevy z toho vyplývající (bezproblémová výhra nad formálně prvním hráčem žebříčku, začínající nováček a hvězda spárovaným pro čtyřhru – které se mi osobně nelíbí), ani mnohé zápasy ve střední části nejsou příliš zábavné. Nejste natolik silní, abyste byli schopni bez problémů využít nabídnutých šancí, a zároveň už máte něco za sebou, takže ani neprohráváte. Výsledek? Dlouhé a nudné výměny, ve kterých se třeba i dvě minuty honíte po kurtu a snažíte se šachovým způsobem protivníka dostat do úzkých. Není to zábavné, ba ani povznášející jako třeba v Top Spinu (kde byl dlouhý boj o jeden míček mnohem vzácnější) a člověk jen děkuje tvůrcům, že se většina zápasů hraje na dva vítězné gamy a turnaje jsou otázkou dvou, tří zápasů. Postupem času se však obtížnost zvyšuje, což klade zvýšené nároky na vaši postavu.

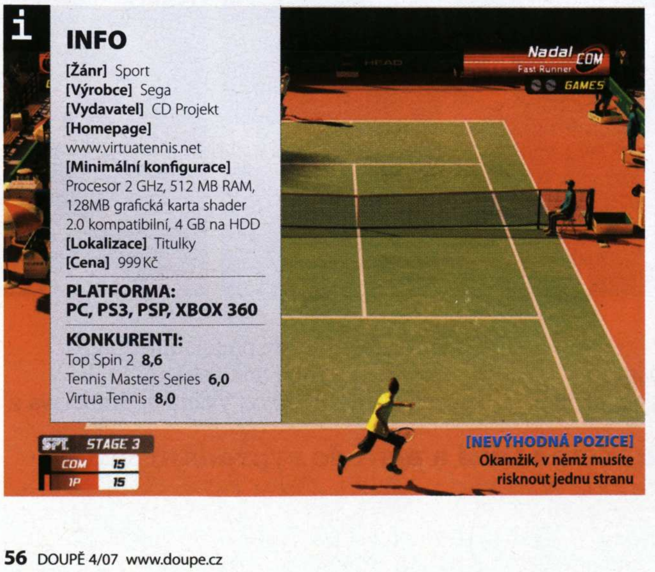
### #TRÉNINK



**[BINGO]**
Postupně musíte trefit tři čísla v řadě na tiketu, jejž máte v levé horní obrazovce



**[CURLING]**
Míčky musíte rozpohybovat příslušné kameny a získat požadovaný počet bodů. Ve vyšších obtížnostech je kamenů více druhů, některé body odečítají



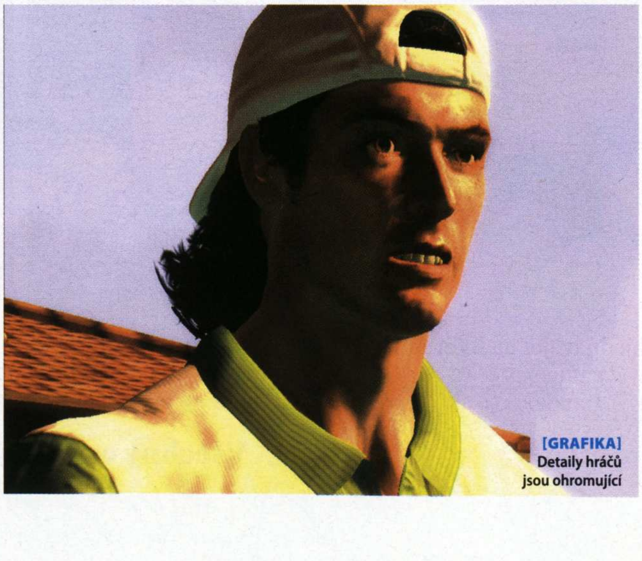
### INFO

**[Žánr]** Sport
**[Výrobce]** Sega
**[Vydavatel]** CD Projekt
**[Homepage]**
www.virtuatennis.net
**[Minimální konfigurace]**
Procesor 2 GHz, 512 MB RAM, 128MB grafická karta shader 2.0 kompatibilní, 4 GB na HDD
**[Lokalizace]** Titulky
**[Cena]** 999 Kč

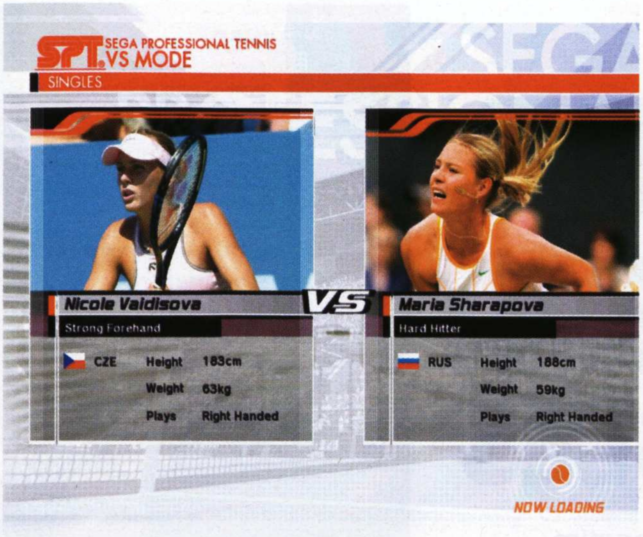
**PLATFORMA:**
**PC, PS3, PSP, XBOX 360**

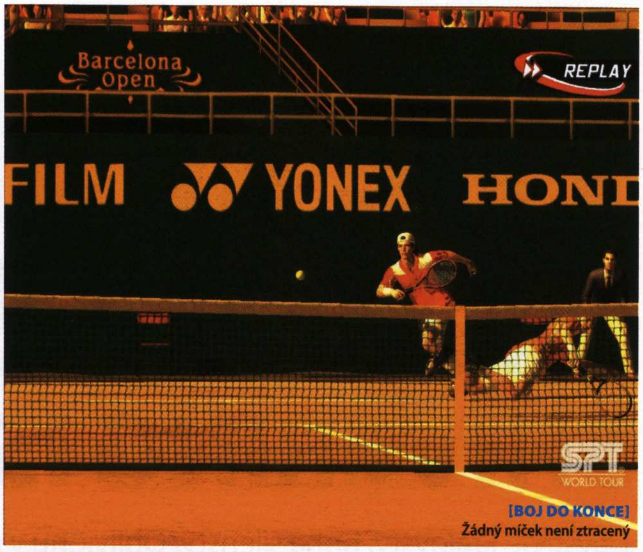
**KONKURENTI:**
Top Spin 2 **8,6**
Tennis Masters Series **6,0**
Virtua Tennis **8,0**

**[NEVÝHODNÁ POZICE]**
Okamžik, v němž musíte risknout jednu stranu

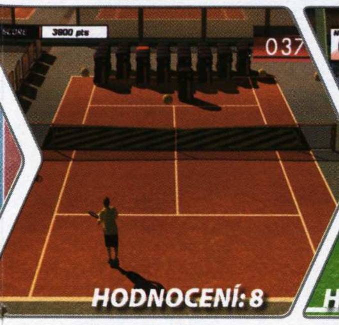


**[GRAFIKA]**
Detaily hráčů jsou ohromující

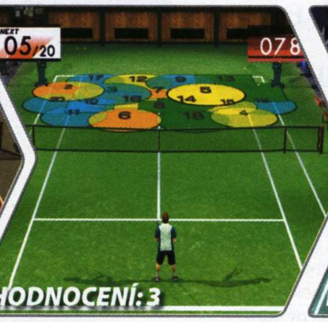




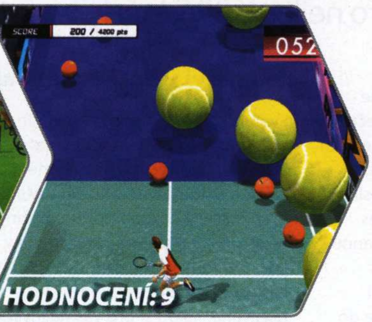
**[BOJ DO KONCE]**
Žádný míček není ztracený



**[UFONI ÚTOČÍ]**
Pomalu se na vás hrne řada „ufonů", které musíte přesnými a tvrdými údery sestřelovat, červené krabice vybuchují!



**[POSTUPKA]**
Trefujete postupně čísla od jedničky do dvacítky, bohužel často není vidět, kde hledat další číslo



**[SBĚR OVOCE]**
Shora se valí obří tenisové míčky a šťavnaté ovoce. Vyhýbejte se míčkům a sbírejte!

## UFO útočí. Krokodýli taky!

Můžete samozřejmě trénovat a zlepšovat se. Tvůrci jsou opravdoví machři na vymýšlení originálních miniher, pomocí nichž dochází k vývoji vašeho hráče v RPG stylu. Budete sestřelovat kuželky z podání, bojovat s mimozemskými popelnicemi, které musíte eliminovat dřív, než se dostanou k síti, trefovat se do terčů, hrát bingo nebo odhánět hladové aligátory od masných výrobků. Každá hříčka má několik úrovní, takže vydrží opravdu dlouho.

Bohužel kromě ní už moc originality hra nepobrala. Můžete se také zdokonalovat v tenisové akademii a plnit pokyny trenérů. Bohužel pokročilejší úkoly typu „vyhraj míček na pět úderů, ani víc, ani míň" nejsou o umění, jako spíše o náhodě a štěstí. Kromě toho si zahrajete klasické turnaje, jak v singlu, tak v dvouhře (obyčejné i mixu), občas vás někdo vyzve na tréninkový duel a to je prakticky vše. Žádné vedlejší aktivity. Jelikož v pozdějších fázích prakticky nemá cenu navštěvovat nižší turnaje (k postupu na žebříčku vám to nepomůže a pokles je výjimečnou událostí), hra tím ve finále trochu ztrácí dech, protože pro vás mají význam jen čtyři grandslamy, závěrečné finále a trénink (abyste tam neutržili ostudu).

## Rozmanití a neoriginální

Zápasy jsou rozmanité. Každý z tenistů má svůj styl, který preferuje (i když občas až příliš tvrdohlavě), takže nelze všechny vyklepat univerzální strategií. Dent se vám bude pořád tlačit na síť, takže se budete muset naučit správně načasovat lob, Blake vás zas bude ničit tvrdými údery ze základní čáry. Budete nesnášet Nadala za jeho rychlost, Hingisovou kvůli záludným úderům. Vždy se zkrátka najde někdo, kdo vašemu stylu nebude sedět a bude vám dělat problémy.

Škoda jen, že styly jsou dost dogmatické, a pokud hráč XYZ nemá naprogramované loby, tak vás zkrátka nepřehodí, i když u sítě prostojíte odpoledne. Chybí moment překvapení, pokročilejší umělá inteligence, náhoda… vše je poměrně předvídatelné a jde jen o to najít na soupeřovu hru správný recept. Bohužel se od sebe moc neliší ženský a mužský styl hry, takže po projití kariérou zbývá už málo možností, jak se zabavit. Multiplayer absentuje a na turnajích se potkáváte stále se stejnými hráči. Řešením může být čtyřhra, ta se však místy „hraje sama" (to když partnera necháte na síti a z povzdálí sledujete, jak si vyměňuje míčky s protihráči).

## Zabte chobotnice!

K tenisovým konverzím na PC neodmyslitelně patří pokažené ovládání. I když tvůrci konečně pochopili, že hráči netouží po otáčení kurtu a hru ve směru proti sobě (třikrát sláva), zároveň si neodpustili úlitbu žánru, a tak i Virtua Tennis vás nepochopitelně překvapí nemožností nastavit ovládání pohybu na šipky.

Hra je vytvářena pro Xbox 360 i PS3 a technické zpracování tomu odpovídá. Rozhodně je na co se dívat (byť sukně tenistek, respektive ta mikročást, která z nich zbyla, se vlní jen do určité výše nohou), pohyby vypadají realisticky (odečteme-li klasickou „virtuatennisovskou" rybičku, jichž můžete během jedné výměny vystřihnout třeba pět) a dobře se na hru kouká. Ovšem i zde si tvůrci ulehčili práci. Tréninková utkání se nehrají na tichých kurtech, ale před stejnými diváky jako turnaje.

Je to maličkost, ale zamrzí podobně jako další nelogičnosti a nesmysly. Na Virtua Tennis 3 se nesmíte dívat jako na realistické ztvárnění sportu bílých gentlemanů. Chcete rychlou a přístupnou zábavu? Máte ji mít! Ale nestěžujte si pak, že jste ji brzy dohráli, že porážet dokola Federera je nuda a ženy hrají jak chlapi. U Need for Speed se taky na bouračky ve dvousetkilometrové rychlosti neumírá.

> **BUDETE NESNÁŠET NADALA ZA JEHO RYCHLOST, HINGISOVOU KVŮLI ZÁLUDNÝM ÚDERŮM**

**Honza Morkes**, zástupce šéfredaktora
Připravuje barikády na novodobé květnové povstání

## VIRTUA TENNIS 3

**7,4**

VERDIKT

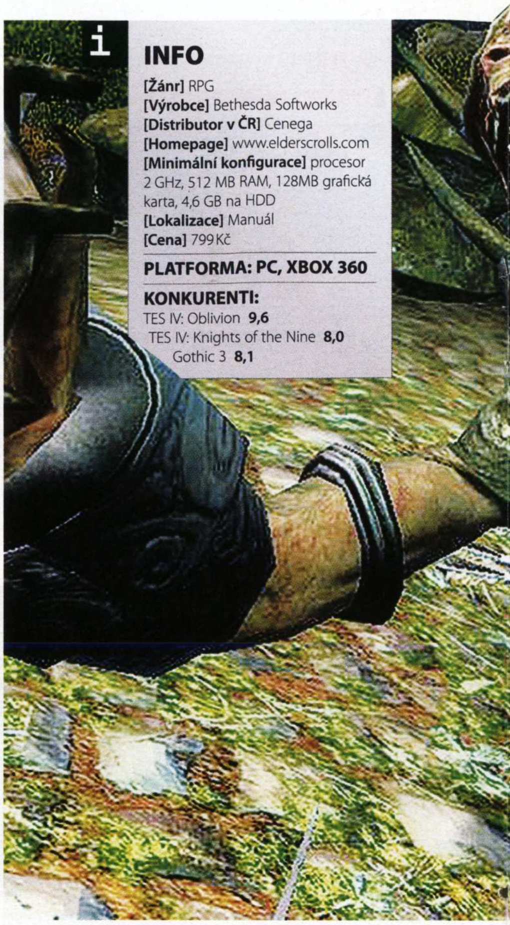
- Skvělé a originální minihry
- Rychlé vklouznutí do hry
- Různorodé styly tenistů
- Licencovaní hráči

- Chybí moment překvapení
- Zvláštně pojatá kariéra
- Obtížnostní skoky v kariéře
- Hrozí rychlé zvládnutí

Arkádově pojatý tenis se všemi klady i zápory z toho vyplývajícími. Hrozí syndrom „rychle tam, rychle ven", hra vám asi nevydrží tak dlouho jako Top Spin 2.

# THE ELDER SCROLLS 4: SHIVERING ISLES

Navštivte království boha šílenství Oblivionu v prvním opravdovém datadisku pro nejlepší RPG loňského roku



## INFO

**[Žánr]** RPG
**[Výrobce]** Bethesda Softworks
**[Distributor v ČR]** Cenega
**[Homepage]** www.elderscrolls.com
**[Minimální konfigurace]** procesor 2 GHz, 512 MB RAM, 128MB grafická karta, 4,6 GB na HDD
**[Lokalizace]** Manuál
**[Cena]** 799 Kč

**PLATFORMA: PC, XBOX 360**

**KONKURENTI:**
TES IV: Oblivion **9,6**
TES IV: Knights of the Nine **8,0**
Gothic 3 **8,1**

Je to skoro přesně rok od vydání pokračování legendární série The Elder Scrolls a od Bethesdy konečně dostáváme po řadě větších či menších placených přídavků plnohodnotný datadisk. Zatímco Knights of the Nine spíše jen přinesli nový příběh a několik questů, Shivering Isles nabízí novou část herního světa, propracovanou příběhovou linii s vedlejšími questy a kopec nového vybavení a monster v celkem třiceti hodinách herního času. Neváhejte a vstupte do tak trochu jiného světa, světa Sheogoratha, boha šílenství.

Jakmile nainstalujete Shivering Isles, přibudou do Niben Bay křičící kamenné dveře, brána do šíleného světa datadisku. Dveřmi můžete klidně projít, ať už jste veleznámý hrdina v daedrické zbroji, nebo právě propuštěný vězeň v tričku a s okovy na rukou: hra se tradičně přizpůsobí. Co se před vámi objeví, je asi nejoriginálnější část světa Elder Scrolls, jakou jste mohli doposud poznat.

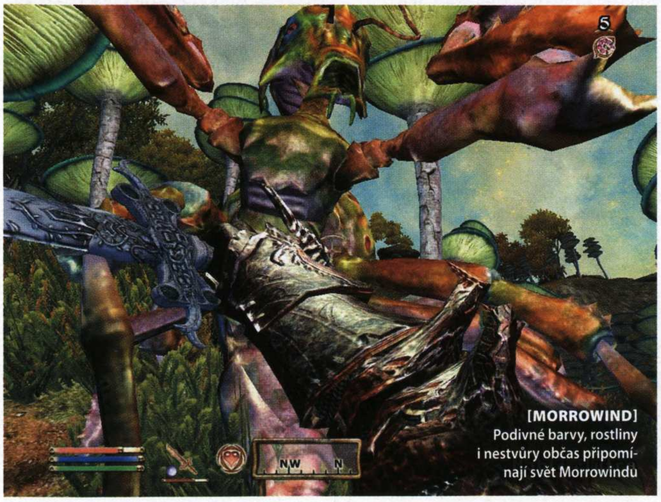
### Šílenství v dárkovém balení

Svět, nad nímž Sheogorath vládne, je rozdělený do dvou částí, osobitě pojmenovaných Dementia a Mania. Prostředí se přitom mění od barevných zákoutí s houbovitou florou v Manii s paranoidní hraběnkou v čele po ponuré bažiny a pokroucené stromy v Dementii, kterou má v moci poněkud zmatený hrabě. Tím však podivnosti nové části světa zdaleka nekončí. Vedle spektakulární podívané, jakou si pro vás nachystali designéři, nelze přehlédnout ani střelené nápady, jako je Pahorek sebevrahů nebo třeba postava, co vám dá za úkol zabít ji.

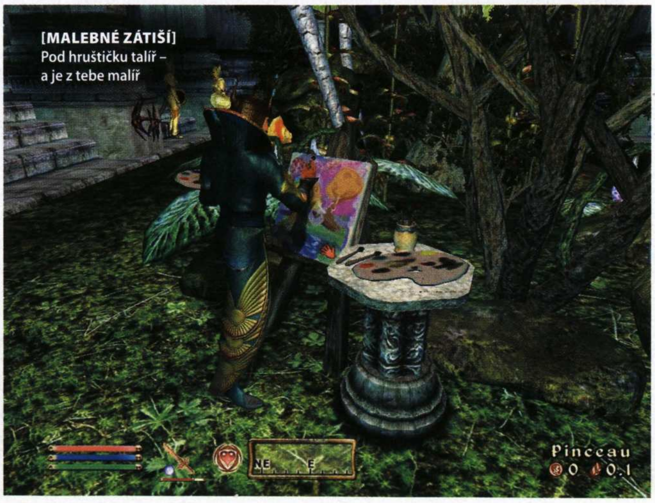
Vedle hlavního města zvláštní říše – Nového Sheothu – narazíte ještě na hrstku malých vísek obvykle čítajících jen několik domků. Obvykle v těchto místech ale nenajdete nic moc zajímavého, questy nevyjímaje, proto bude tahákem právě hlavní dějová linie. Shivering Isles mají dokonce vlastní verzi oblivionových bran: tzv. Obelisks of Order. Ovšem ke zničení obelisku stačí mnohem méně, než bylo za potřebí pro zničení bran v původní hře, a během plnění hlavních úkolů na ně narazíte jen minimálně, což zvláště oceníte, pokud vám brány v Oblivionu z jakéhokoli důvodu vadily.

Vůbec hlavní dějová linie je příjemným přídavkem ke stávajícímu obsahu hry. Z děje vám nic vyzrazovat nebudu, ale můžete si být jisti, že struktura úkolů následuje standardu daného

> **DVEŘMI DATADISKU MŮŽETE PROJÍT, AŤ UŽ JSTE VELEZNÁMÝ HRDINA V DAEDRICKÉ ZBROJI, NEBO PRÁVĚ PROPUŠTĚNÝ VĚZEŇ V TRIČKU**



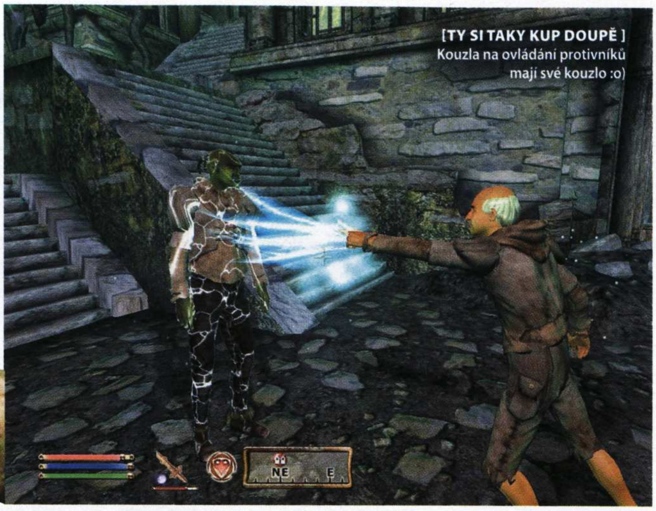
**[MORROWIND]**
Podivné barvy, rostliny i nestvůry občas připomínají svět Morrowindu



**[MALEBNÉ ZÁTIŠÍ]**
Pod hrušťičku talíř – a je z tebe malíř

**David Sláma,** ššéfredaktor Doupě.cz
Dostal tu nejlepší hračku – vlastní web o hrách

**[HLAD?]**
Něco bych mu dal, ale nechal jsem sváču doma...



**[TY SI TAKY KUP DOUPĚ ]**
Kouzla na ovládání protivníků mají své kouzlo :o)

> **SVÝMI ČINY ROZHODNETE O ŽIVOTĚ A SMRTI NĚKTERÝCH POSTAV**

původním Oblivionem: úkoly se větví, málokdy vás nechají jen tak běhat z místa na místo, dokáží si vás získat příběhem. Oproti původní hře budete překvapeni mnohem větší osobitostí a zapamatovatelností jednotlivých postav, což je také věc, která sérii často chyběla – prostředí nezřídka působilo až příliš sterilně a cize.

### Co nového ve sportu?

Shivering Isles ale tímto nekončí. Questy datadisku se vyznačují na sérii The Elder Scrolls nečekanou mírou volnosti v rozhodování – a nejen to. Budete se totiž muset naučit nést různé důsledky různých činů, což ve hrách nebývá obvyklé; naposledy tak na mě zapůsobil KotOR, kde hrát za „dark side" občas chtělo skutečně silný žaludek. Zde tím, co učiníte, rozhodnete o životě a smrti některých postav, o titulech, kterými se bude pyšnit vaše postava, či dokonce o unikátním vybavení, jež budete moct využít.

**[JAKO DOMA]**
Z měst se původní ráz Oblivionu nevytratil

Ostatně nové vybavení si můžete obstarat i u specializovaných kovářů, pokud jim donesete příslušné ingredience. A novinky tím nekončí. Nový svět si pochopitelně vyžaduje nové obyvatele, konkrétněji nepřátelsky naladěná monstra – i zde designéři odvedli kvalitní práci. Na ploše o rozloze přibližně čtvrtiny Cyrodiilu (světa Oblivionu) potkáte několik nových oblud, jež krásně zapadají do zvláštního nového prostředí. Chybět nesmí ani nové rostliny, nová kouzla či nové kousky oblečení.

Naopak nezměněno zůstává audiovizuální zpracování. Pokud jste třeba podobně jako já doufali v inovaci tracklistu hudebního doprovodu, budete zklamáni. Podobně vše při starém zůstalo stran grafiky; sice Oblivion na jedné straně vypadá úžasně, na straně druhé ale malinko zamrzí nepřirozenost výrazu tváří a podobné věci, které rušily příjemnou hratelnost už v původní hře. Nejinak je to s umělou inteligencí, zvláště u spolubojovníků, s nimiž byste často raději neměli nic společného.

Ovšem až na dílčí nedostatky jsou Shivering Isles parádním přídavkem k vynikající hře, který byste si, pokud jste si Oblivion oblíbili, neměli nechat ujít. Dalších zhruba třicet hodin hraní, originální nový kousek světa, osobité postavy, zdařilé questy… Jestli si chcete prodloužit dobu strávenou u Oblivionu, Shivering Isles jsou skvělou volbou.

**THE ELDER SCROLLS 4:**
**SHIVERING ISLES**

**8,5**

**VERDIKT**

- ▲ Slušná herní doba
- Poutavé questy
- Vliv vlastního rozhodování
- Zdařilý nový svět

- ▼ Žádné inovace v grafice a hudbě
- Občasné problémy s AI
- Nepřirozené obličeje a podobné detaily

**Propracovaný datadisk na jedno z nejlepších RPG současnosti. Tečka.**

# PENUMBRA – OVERTURE

## Když strach dostává nový rozměr

DOUPĚ
Demoverzi najdete na DVD 4/07

Začalo to docela nenápadně a výsledek? Jedna z nejzajímavějších her poslední doby. Řeč je o poměrně neznámém titulu Penumbra – Overture, což byla původně volně šiřitelná hororová adventurní hříčka od nezávislých švédských vývojářů Frictional Games. Ta ale měla mezi komunitou takový úspěch, že se její autoři rozhodli o komerční remake, z něhož vzešel právě dnes recenzovaný titul. Ten je prvním dílem celkem trojdílné hororové série a již letmý kontakt dává tušit, že na zbývající pokračování se rozhodně vyplatí počkat!

Hlavním hrdinou Penumbra – Overture je mladík jménem Philip, který měl po smrti svého otce z hlídané schránky vyzvednout všechny věci z jeho pozůstalosti a posléze je kompletně a bez čekání zničit. Ovšem lidská zvědavost je někdy silnější než příkazy rodičů a inkriminované předměty neskončí nikde na smetišti, ale náš hrdina se jimi krátce po jejich získání začne prohrabovat. Objeví vskutku podivné okolnosti, které by nějakým způsobem mohly souviset s otcovou smrtí. Čím více se toho z jeho zápisků a poznámek dovídá, tím skálopevněji je přesvědčen, že se musí vydat po otcových stopách a zjistit, co se mu skutečně stalo. Jaká to osudová chyba! Otec chtěl syna před tím vším, čím si prošel on, uchránit. A Philip se tomu všemu vydává napospas…

### Grónská léčba šokem

Úvod patří mezi nejméně atraktivní části hry, jelikož největší síla použitého enginu se ukazuje až v interiérech. Což o to, pobyt na houpavé lodi a následné bloudění zasněženou krajinou má dozajista své kouzlo, nicméně pozdější fáze hry vám přichystají minimálně o 200 % lepší zážitek. Jak se v intru dozvídáte, náš hrdina se musí vypravit do severní části Grónska, kde by se mohl nacházet klíč vedoucí k nalezení příčin otcova zmizení a jeho následné smrti. Po chvíli bloudění v krajině sněhu a ledu naléžá Philip podivný poklop v zemi a to už je jen krůček k naplnění jeho nejhorších nočních můr. To, co se pod zemským povrchem děje, rozhodně není pro slabé nátury nebo labilnější jedince. Těm všem by totiž Penumra – Overture mohla způsobit šok nebo alespoň problémy se spánkem.

Prozatím tu nepadla ani jediná zmínka o žánru, do něhož Penumbra patří. Snad možná proto, že jsem se této věci chtěl elegantně vyhnout: hru není lehké zaškatulkovat. Z obrázků okolo by kdekdo mohl odvodit, že jde o další z řady stříleček z pohledu vlastních očí, ale není to tak úplně pravda. Penumbra stojí na pomezí mezi adventurou a survival hororem. I přesto není toto označení zcela přesné, podstatnou roli zde hraje také fyzika, což nebývá ani u jednoho z jmenovaných žánrů obvyklé. Výsledná směsice je ale chutná a především se jí jen tak nepřejíte.

### Atmosféra, která by se dala krájet

Čím vás hra dostane už po chvilce hraní, je bezesporu hutná atmosféra. S minimem prostředků se autorům daří vystavět více než solidní základy, na nichž rozvíjejí svou mistrovskou symfonii, ve které hrají první housle pocity strachu, stísněnosti a obavy z neznáma. Na začátku nemáte ani nejmenší potuchu o tom, kde se nacházíte a co na vás ve věčně ztemnělých podzemních prostorách čeká. Můžete mít sebevíc pro strach uděláno, oni vás stejně dříve či později strhnou na vlnu nejistoty, kdy budete podezírat každý stín z hrozícího nebezpečí. Tohle všechno je navíc ještě přiživováno velmi ponurou hudbou, jež vás neustále drží v napětí a nedovolí vám ani na vteřinu vydechnout. Tu jindy vystřídá hrobové ticho, které je provokativně proříznuto podivným šeptáním nebo šustivým pohybem kdesi ve tmě.

Velký význam na pocitech při hraní má i zakomponování fyziky. To, co si jiné hry odbudou možná efektní animací, tady musíte podstoupit sami! Pokud jsou před vámi dveře, můžete je uchopením kliky a jedním táhnutím myší od sebe lehce otevřít. Celé to pokračuje možností libovolně manipulovat doslova s jakýmkoli předmětem ve hře, což dává netušené možnosti jak v zábavě, tak v plnění připravených úkolů. Jako dobrý příklad poslouží nutnost zdolat elektrické pole, které vám brání v dalším postupu, a kdykoliv k němu přijdete, dá vám ránu. Proto prozkoumáte okolí a vyhlédnete si menší barel, který by vám mohl posloužit jako stupínek, s jehož pomocí byste mohli pole přeskočit. Ovšem je docela těžký a hlavně je blokován několika pytli s pískem, jimiž je přehrazena úzká chodba, kterou s ním musíte projít. Kousek opodál proto popadnete dvě dřevěné latě, uděláte si z nich nájezd na překonání pytlů a barel prostě dokutálíte na místo určení. Pak na něj stačí jednoduše vyskočit a dostat se na druhou stranu elektrického pole. Podobných úkolů na vás ve hře čekají desítky a právě díky možnosti fyzikálních hrátek a velkému množství objektů je hratelnost neskutečně variabilní. Nemluvě o tom, že když si všechno takříkajíc odedřete na

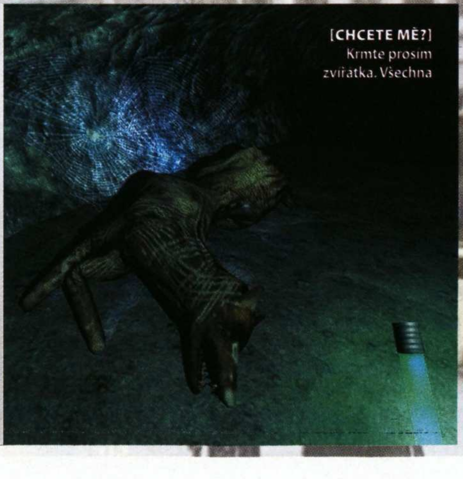
„KRŮČEK K NAPLNĚNÍ NEJHORŠÍCH NOČNÍCH MŮR

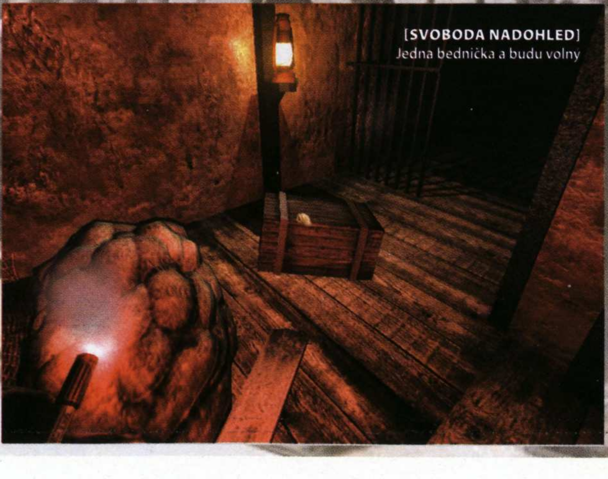
### INFO

**[Žánr]** Adventura / Survival horor s prvky fyziky
**[Výrobce]** Frictional Games
**[Vydavatel]** Neoznámeno
**[Homepage]** www.penumbra-overture.com
**[Minimální konfigurace]** Procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, ATI Radeon 8500 / nVidia GeForce 3 Ti
**[Lokalizace]** Ne
**[Cena]** Neoznámeno

**PLATFORMA: PC**

**KONKURENTI:**
Cold Fear **7,0**
Obscure **6,0**
Splinter Cell: Double Agent **8,9**


**[CHCETE MĚ?]** Krmte prosim zvířatka. Všechna


**[SVOBODA NADOHLED]** Jedna bednička a budu volny

vlastní kůži (jen si zkuste táhnout barel TNT z jednoho konce levelu na druhý!), budete s vaší postavou doslova dýchat a zážitek bude mnohem intenzivnější.

### Mozek raději s sebou!

Obtížnost hry není nijak přehnaně vysoká, v průběhu hraní naleznete relativně málo předmětů a jejich použití vám musí být dříve či později jasné. Všechny akce jsou navíc podřízeny zákonům logiky, proto se vám při správném namáhání mozku podaří každý problém rychle vyřešit. Rozhodně doporučuji pečlivě pročítat všechny texty a deníky, které najdete, jelikož často skrývají informace vedoucí k vyřešení toho či onoho puzzlu. Různých rébusů je ve hře poměrně hodně a dojde jak na klasické skládání beden k překonání nebezpečného území, tak i na luštění vzkazu zašifrovaného do morseovky nebo třeba hledání tajného čísla k odemčení elektronického zámku za pomoci stránky s jinak obyčejným textem. Na vyloženě zákysová místa nenarazíte, nejvíce vrásek vám pravděpodobně přinese orientace v mnohdy rozsáhlých podzemních komplexech. Nemáte totiž žádnou mapu a viditelnost je maximálně několik metrů. Jste ale vybaveni baterkou (monočlánky se ovšem rychle vybíjí), sem tam najdete světlici a vůbec nejužitečnější je lightstick šířící nazelenalé světlo. Bez těchto pomůcek byste byli ve světě temnoty naprosto ztraceni.

Pokud se vám zdá, že se recenze až do následujícího bodu nesla až v příliš pozitivním duchu, je nyní ten správný čas na zmínění několika neduhů, které hru postihly. Tím prvním je poněkud lacinější prezentace. Nechci tvrdit, že Penumbra vypadá jako vyloženě béčková záležitost, ale jsou místa, která zkrátka a dobře působí poněkud jednodušším dojmem (ať už z hlediska použitých textur či množstvím detailů). Stejně zamrzí i počet druhů nepřátel, které jsou všehovšudy pouze dva! Tristní, stejně jako nemožnost ukládat hru, kdykoliv se vám zachce, a pár dalších nepodstatných drobností. Na každý pád tohle jsou pouze malé šrámy, které nemohou pokazit jinak perfektní dojem z mrazivě temné a neotřelé hry. Jestliže máte pocit, že vás hry už nemohou ničím překvapit, doporučujeme.

### MŮJ PRVNÍ KONTAKT S NEPŘÍTELEM

Navzdory holedbání autorů, podle nichž lze celou hru projít bez jediného konfliktu s nepřáteli, jsou to právě souboje, které titulu dodávají šťávu a zaručeně vám zvednou srdeční tep. Jelikož zde nenajdete klasické konvenční zbraně, budou pro vás nepřátelé doslova nočními můrami, s nimiž nebudete chtít přijít do kontaktu. Dlouhou dobu se budete temnými šachtami pod zemí plížit sami, ale na svůj první kontakt s nepřítelem – jakýmsi zdivočelým psem – jen tak nezapomenete. I já si vybavuji ty pocity, kdy jsem z dálky zpoza beden uslyšel jakési podivné zavytí a poté spatřil dva stále se zvětšující plamínky mířící mým směrem. Intuice mi poradila, abych se schoval do nejbližšího stínu a vyčkal, co že se vlastně bude dít. Za pár okamžiků kolem mě prošla podivná šelma. Naštěstí mě neviděla. Otočil jsem se za ní a to byla osudová chyba! Zrychlil se mi dech, což mělo za následek, že se obrazovka začala kymácet a já rychle v inventáři vyhledal něco, čím bych se mohl bránit. Volba padla na kladivo, ale po pár ranách jsem usoudil, že není moc efektivní. Chvíli jsem zmateně běhal z místa na místo a po cestě sbíral kameny, jimiž jsem se snažil krvelačnou příšeru rychle zneškodnit. Naštěstí se povedlo, ale i tak byl první konflikt s nepřítelem adrenalinovým zážitkem.

**PENUMBRA – OVERTURE** **7,9**

VERDIKT

- ▲ Tajemný příběh
- Silná atmosféra
- Variabilní hratelnost

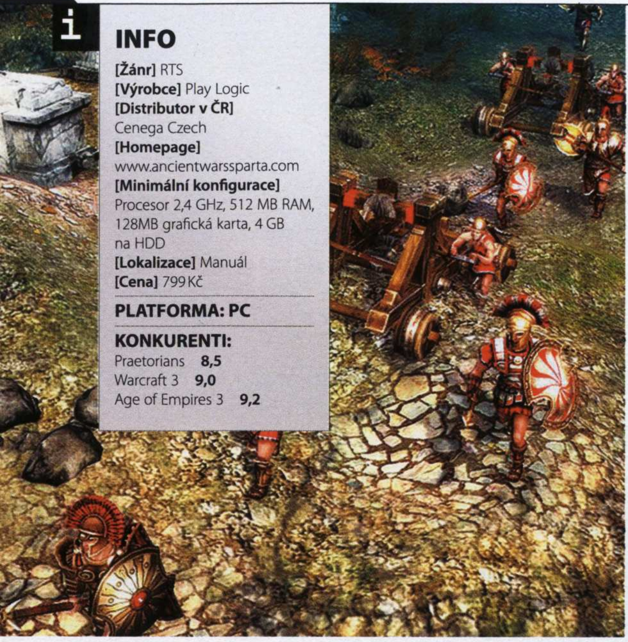
- ▼ Lacinější prezentace
- Nemožnost libovolně ukládat
- Málo druhů nepřátel
- Další epizody v nedohlednu

**Penumbra – Overture je skutečně nevšedním atmosferickým zážitkem pro všechny, kterým se zdají klasické adventury příliš kostnaté a veškeré survival horory příliš akční. Švédským Frictional Games se povedlo vytvořit s minimem prostředků hru, která zase o ždibíček posouvá herní hranice někam dál a ukazuje, že spojení několika různých žánrů s originálními nápady může fungovat.**

inzerce »

ČASOPIS, KTERÝ DOKÁŽE ZAUJMOUT
pevnost
MĚSÍČNÍK O FANTASY, SCI-FI A HORORU
RECENZE
SCI-FI
DESKOVÉ HRY
SOUTĚŽE
MAGIE
HRY NA HRDINY
POVÍDKY
KNIŽNÍ NOVINKY
SCI-FI
HISTORIE
FANTASY
HORROR
HOROR
MAGIE

V Pevnosti najdete opět kupón
na 30 minut internetu nebo hraní her
v AMD PG Cyber Café
**ZDARMA!**



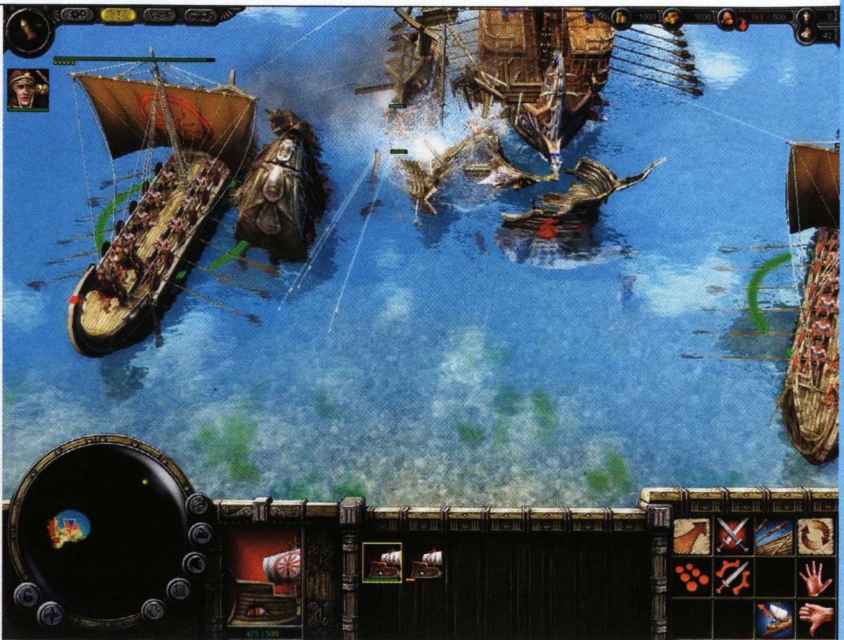
**INFO**

**[Žánr]** RTS
**[Výrobce]** Play Logic
**[Distributor v ČR]** Cenega Czech
**[Homepage]** www.ancientwarssparta.com
**[Minimální konfigurace]** Procesor 2,4 GHz, 512 MB RAM, 128MB grafická karta, 4 GB na HDD
**[Lokalizace]** Manuál
**[Cena]** 799 Kč

**PLATFORMA: PC**

**KONKURENTI:**

| | |
|---|---|
| Praetorians | **8,5** |
| Warcraft 3 | **9,0** |
| Age of Empires 3 | **9,2** |



# ANCIENT WARS: SPARTA

## Šílenství? Tohle je Sparta!

**DOUPĚ**
Demoverzi najdete na DVD 4/07

**Michael Lekovski**, stálý spolupracovník Doupěte
Jak se do lesa volá, až se ucho utrhne

Ještě jsme si nestačili utřít z tváře stopy krve, kterými nás v kině zaplavila fantastická předělávka Millerova komiksu 300, a máme tu znovu ty samé bojechtivé chlapíky s červenými pláštíky. Jenže tentokrát nebudeme jen s otevřenou pusou zírat, kterak si to rozdávají na život a na smrt (přesněji pouze na smrt), s přesilou perských vojsk. Tentokrát budeme mít možnost vést šiky udatných Sparťanů, a podílet se tak na antických jatkách osobně.

> **„SPARTÁÁ, SPARTÁÁ… (ZBYTEK TEXTU BYL NA POSLEDNÍ CHVÍLI ODSTRANĚN REDAKCÍ)**

### 300 př. n. l.

Pamatujete si tu zkratku z hodin dějepisu? Pokud ne, započněte s opakováním. Ancient Wars: Sparta je podle všeho první vlaštovka série, která nás bude chtít seznámit s brutalitou válečných konfliktů starověkého světa, jež si se znalostí historického pozadí užijete mnohem více, než když k ní budete přistupovat jen jako ke hře.

Když nastavíte nejvyšší kvalitu grafického kabátku, objeví se, po krátkém nahrávání první mise, na vaší obrazovce skutečný grafický skvost. Krajina je skutečně nádherně vyvedená. Pokud srovnáme zpracování ternu Ancient Wars: Sparta s další aktuální peckou C&C: Tiberium Wars, Sparta (možná) překvapivě vítězí. Ano, EA odvedli na grafice a nové generaci engine kus dobré práce. Všude je množství efektu a grafických vychytávek, ale Sparta vypadá jedním slovem nádherně.

Kamerou se můžete volně pohybovat a nad bojištěm máte (v závislosti na rozlišení) dobrý přehled, stejně jako se můžete přiblížit jednotkám až na dotek. V tomto případě se kamera dostane do téměř vodorovné polohy a především z vyvýšenin máte celou krajinu jako na dlani. Na nebi létají ptáci, voda se vlní, stěny vojenských stanů povlávají v mírném vánku, u ohnišť se tetelí horký vzduch a dokonce uvidíte i hada, jak se plazí v trávě podél cesty. Nejen prostředí, ale i jednotky jsou propracované. Udržují formace, pláště jim při přesunech vlají a v bitvě stříká krev na všechny strany, aby se vzápětí rychle vpila do vyprahlé půdy.

Hra nabízí tři kampaně: za Řeky, Peršany a nebo Egypťany. Sledujete v nich příběh jednotlivých vůdců, jejich věrných i nevěrných, a podle toho, který z osudů se rozhodnete vzít do vlastních rukou, budete v první misi přeneseni na jednotlivá území. Řekové se snaží zatočit s rebely a udělat pořádek ve vlastních řadách dříve, než zaútočí Peršané, Egypťané hledají cestu, jak se vymanit z područí nepřátel a perský král Xerxes má plné ruce práce se svým bratrem, který chce uchvátit jeho trůn. Každá kampaň je jiná a dostatečně rozmanitá, nuda proto nehrozí.

### Zrozeni pro smrt v bitvě

Už v první misi se projeví příjemná vlastnost hry, kdy se během hraní situace vyvíjí a hlavní úkoly, které jste měli původně plnit, se dynamicky doplňují. Zobrazují se jak na minimapě v podobě pulsujících značek, tak si je také můžete zobrazit v samostatném okně.

Co se hratelnosti týče, byla Sparta vyrobena v duchu výše uvedeného sázení na jistotu. Mixuje osvědčené ovládací prvky tak, že už po několika prvních minutách budete ve hře jako doma. Herní rozhraní jako by z oka vypadlo Warcraftu nebo Age of Empi-

### VAŠE ŽELEZO V DOBĚ BRONZOVÉ

Pryč je doba, kdy u strategických her nehrála konfigurace vašeho počítače stěžejní roli. Po prozkoumání hardwarových požadavků Ancient Wars: Sparta by se mohlo zdát, že hra rovněž patří do kategorie „náročných", což by mohlo leckterého stratéga s méně vybaveným strojem odradit. Naštěstí tomu tak není. Nastavena na maximální detaily běží v rozlišení 1 024 x 768 zcela bez potíží i na dávnověké konfiguraci odpovídající ATI Radeon 9600Pro s procesorem AMD Athlon 2000+ a 1 GB RAM, přičemž velikost operační paměti má evidentně drastický dopad na výsledek.

res. Základem všeho je ekonomika spočívající v těžbě zlata a dřeva, přičemž jsou zde samozřejmě i farmy produkující jídlo.

Vedle produkce klasických jednotek, jako jsou různé druhy vojáků, ve hře fungují i hrdinové (zmíněný král Leonidas je jedním z nich). Jenže autoři šlápli vedle. Hrdinové jsou drazí, přestože jsou schopni postupovat na vyšší úroveň a získávat speciální vlastnosti, které ovlivňují jejich okolí. Mohou urychlovat produkci a stavbu budov, dodávat bojové bonusy okolním jednotkám a podobně. Během kampaně je počet úrovní, jichž může hrdina dosáhnout, omezen, ale přesto brzy zjistíte, že se místy prakticky nevyplatí budovat armádu. Například Leonidas svým kopím hravě zmasakruje i deset dvanáct protivníků, aniž by se vážněji zadýchal, a ve spojení s několika střelci a posazen na koni je pak zcela brutální.

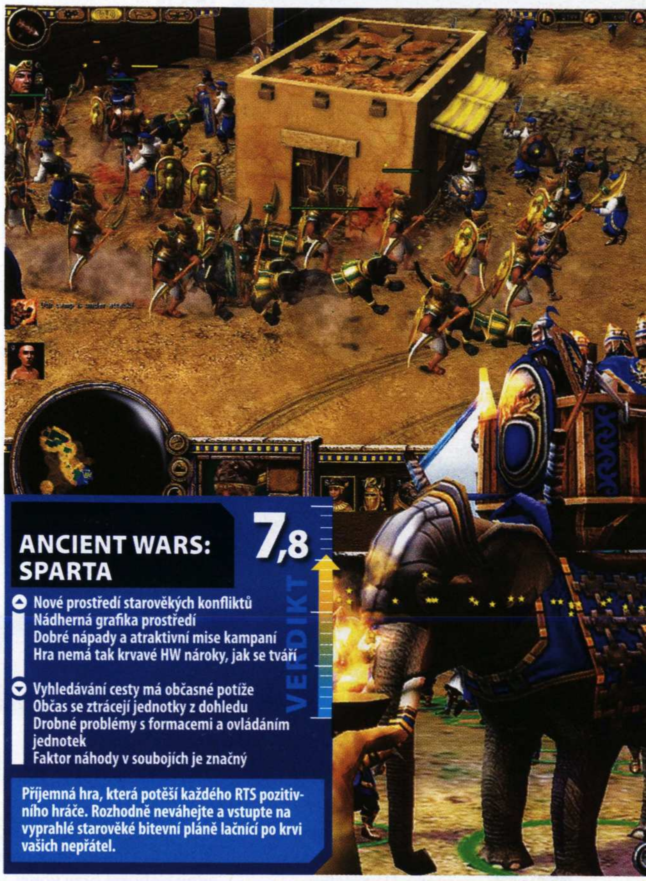
### Dívat se nestačí

Díky tomu například úplně ztrácí smysl pasti v podobě kamenných balvanů. Tam, kde by vaše postupující jednotka musela zastavit a vyslat jednoho průzkumníka, který spustí past, a když bude mít štěstí, vyhne se jí, váš hrdina proběhne bez potíží a ještě do ní naláká nepřátelskou jednotku.

Budovy, které mohou vaši střelci obsadit, mají omezený počet míst, což by tak nevadilo, kdyby tento počet prakticky nijak neohrožoval nepřátelskou jednotku postupující kolem opevněného místa. Ve hře je ke všemu přítomen element směru větru, který se ale tak rychle mění, že vaše šípy jednou letí závratně daleko, aby v další salvě byly úplně neškodné. Při námořních bitvách pak kolísá rychlost lodí. Kdyby vítr nebyl přítomen, hratelnost by tím nijak neutrpěla.

U jednotek pak hraje roli i schopnost odrážet zásahy, která se zobrazuje ikonkou nad jednotkou. Když se vám s hrdinou nepodaří vymlátit nepřítele napoprvé, stačí to zkusit znovu po nahrání pozice. Ono to určitě napodruhé nebo napotřetí vyjde. Funguje zde velký faktor náhody a ne každému to bude po chuti.

Ale to je jenom pár mušek, které by vás od Ancient Wars: Sparta rozhodně neměly odradit. Hra vás určitě chytne, a i když budete žehrat na některé drobnosti, budete určitě spokojeni. Vedle bitev na zemi povedete i bitvy námořní, stejně jako dobyvačné a obranné, a samozřejmě velkou předností hry je i multiplayer, který prodlužuje 30 hodin herního času prakticky na nekonečno i po dokončení hlavních kampaní.



**ANCIENT WARS: SPARTA** **7,8**

VERDIKT

- Nové prostředí starověkých konfliktů
- Nádherná grafika prostředí
- Dobré nápady a atraktivní mise kampaní
- Hra nemá tak krvavé HW nároky, jak se tváří

- Vyhledávání cesty má občasné potíže
- Občas se ztrácejí jednotky z dohledu
- Drobné problémy s formacemi a ovládáním jednotek
- Faktor náhody v soubojích je značný

**Příjemná hra, která potěší každého RTS pozitivního hráče. Rozhodně neváhejte a vstupte na vyprahlé starověké bitevní pláně lačnící po krvi vašich nepřátel.**

inzerce ≫

POČÍTAČOVÉ HRY PRO CELOU RODINU

PATHOLOGIC SMS: 7598 CENA: 299,- Kč
THE FALL: LAST DAYS OF GAIA SMS: 8767 CENA: 299,- Kč
KOBRA 11 NITRO SMS: 7947 CENA: 299,- Kč
AMERICAN CONQUEST TRILOGY SMS: 8469 CENA: 299,- Kč
COSSACKS GOLD SMS: 7013 CENA: 299,- Kč
CODENAME PANZERS: PLATINUM SMS: 8486 CENA: 299,- Kč

TOP GAMES
www.topcd.cz
www.topcd.cz
www.topcd.cz

PRO OBJEDNÁVKU PŘES SMS:
NAPIŠTE NA MOBILNÍM TELEFONU SMS V NÁSLEDUJÍCÍM TVARU: „KÓD SMS/JMÉNO/PŘÍJMENÍ/ULICE A ČÍSLO/MĚSTO/PSČ“.
TUTO ZPRÁVU ODEŠLETE NA ČÍSLO +420 605 279 981 ZE SVÉHO MOBILNÍHO TELEFONU.

ZAKOUPÍTE U TĚCHTO PRODEJCŮ:
GAME SHOP, JRC, ALBERT, DELVITA, FOTOLAB, GLOBUS, HYPERNOVA, TESCO A U DALŠÍCH DOBRÝCH PRODEJCŮ NA CELÉM ÚZEMÍ ČR.

www.topcd.cz® GAME SHOP

**[NEPŘÁTELÉ]**
Jedni z typických Wilburových protivníků

### INFO

**[Žánr]** Akční adventura
**[Výrobce]** Disney
**[Vydavatel]** CD Project
**[Homepage]**
www.meettherobinsons.com
**[Minimální konfigurace]**
Procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 2,5 GB na HDD
**[Lokalizace]** Kompletní
**[Cena]** 799 Kč

**PLATFORMA:**
**PC, PS2, PSP, XBOX 360, GC, DS, GBA, WII**

**KONKURENTI:**

| | |
|---|---|
| Úžasňákovi | **7,8** |
| Robots | **6,4** |
| Over the Hedge | **6,3** |

**[PÁÁÁLÍ]**
Tohle si vážně dělat neměl!

# ROBINSONOVI

## Vezměte Úžasňákovi a teleportujte je do budoucnosti. Co vznikne? Ano, Robinsonovi!

Těžká byla cesta Robinsonových na monitory našich počítačů. Na začátku překvapivě nestál stejnojmenný film, ale ilustrovaná kniha A Day with Wilbur Robinson, v níž autor William Joyce vtipně popisuje „pokrokovou" rodinu Robinsonových. Po právech na úspěšnou knihu hbitě skočilo studio Disney jako ryba na čerstvě napíchnutou žížalu, rozhodlo se využít potenciálu futuristické rodinky a převedlo ji na stříbrná plátna coby celovečerní film. Co z toho plyne pro nás? Jednak včasné zamluvení lístků do kina a večer strávený ve společnosti vysmátých sourozenců/potomků/vnoučat, kromě toho ale také novou počítačovou hru, která si za vzor bere právě Robinsonovi.

Pokud čekáte příběh totožný s tím filmovým, budete překvapeni – zatímco ve filmu prožíváme příběh klučiny Lewise, ve virtuální verzi budeme hrát za jeho kamaráda Wilbura. Oba spojuje jedna věc: Lewis hledá ve futuristickém světě své předky a rodiče, Wilbur mu s tím ochotně vypomáhá. Kromě toho pronásleduje zákeřného Buřinkáče a jeho robotický kloubouk Doris až do budoucnosti, v níž se pokusí zmařit jejich ďábelské plány. Než se tam však dostanete, čeká vás spousta dobrodružství…

Do děje vstupujete ve velkém stylu. Ocitáte se v egyptském chrámu, ve kterém musíte utíkat před kutálející se hlavou Sfingy, šplhat nahoru před „pohyblivým" pískem, nebo se zkrátka jen vyhýbat padajícím balvanům. Atmosférické a akční první chvilky, připomínající mix Crashe Bandicoota a Lary Croft, však bohužel brzy končí, vracíte se domů a plníte triviální úkoly. Potřebujete se dostat do garáže? Proč ne, nejdřív ale budete muset sestrojit šílenému vědci skener, dědovi pomoci najít jeho zuby a potom se od něj možná dozvíte heslo. Naštěstí je takto „natažena" pouze část, kdy je Wilbur doma. Následují úrovně plné nepřátel, hlavních bossů, skrytých místností (opět využijete skener), jednoduchých rébusů a také miniher. Důležité je překousnout úvodní půlhodinku hry, dohrát tutoriál, který je trochu rozvláčný, na rozdíl od zábavnějšího zbytku hry.

Lokace jsou totiž zajímavé, úkoly i přes svou občasnou nelogičnost svižné a příběh (ač lineární a předem nalinkovaný) utíká rychle. Na umělou inteligenci se kvůli zaměření na dětské publikum moc nehraje, takže stačí jen vybrat jednu z několika zbraní (skener, klasické zbraně, levitační kanón, speciální rukavice a další), ledabyle klikat a modré paprsky vyzařující z pistolí se už o vše postarají. To se samozřejmě netýká bossů, kteří jsou nápaditější a jejich pokoření o pořádný ždibec obtížnější. Ani oni však nedokáží vyvážit technické zpracování, které je jen lehce nadprůměrné (raději ani nepočítám zklamání z nepovedené hudební složky), a ačkoliv se drží standardu podobných her, čekal jsem více. Světlým bodem je dle očekávání dabing předních českých herců, jenž se (snad až na několik mušek) příjemně podepisuje pod povedenou výpravu a atmosféru hry.

### DĚJOVÁ LINKA FILMU

Jak již bylo řečeno, filmový bratr herní předlohy roztáčí soukolí příběhu okolo jiné postavy. Konkrétně jde o Lewise, geniálního klučinu se zálibou v šikovných technických vychytávkách a obrovskou touhou najít rodinu, kterou nikdy neměl možnost poznat. Jeho nezdolné hledání jej jednoho dne zavede na místo, které by si nedokázal představit ani v nejdivočejších snech – do budoucnosti. Film měl u nás premiéru již 5. dubna, a pokud vás rozuzlení děje zajímá, máte stále možnost zavítat do nejbližšího kinosálu.

Co více dodat, než že Robinsonovi splnili očekávání? Jistě, nečekejte pokrokovou hratelnost, dočkáte se i řady slabších míst. Pokud se ale u vás doma film líbil a váš capart pije výhradně z hrníčku s „vytetovanou" Robinsonovic rodinkou, koupi asi nebudete dlouho odkládat.

**ROBINSONOVI** **6,8**

VERDIKT

- ▲ Dabing
- Jednoduchost
- Svižnost děje
- Ovládání
- ▼ Lineární příběhová linie
- Hudba

**Nadprůměrná akční adventura, která se od podobných her liší zejména nápaditými zbraněmi, bossy a lokacemi.**

**Ladislav Nosákovec,** stálý spolupracovník Doupěte
Uplynulý měsíc strávil cestováním na tisíc způsobů

# UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006–2007

## Vyleštit kopačky, natáhnout štulpny a hurá do bojů o pohár Ligy mistrů!

Když jsme se v redakci dozvěděli, že se chystá po půl roce vydání dalšího fotbalového přírůstku z díly EA Sports, měli jsme obavy, kolik toho mohli vývojáři stihnout vylepšit a upravit za tak krátký čas. EA nás mile překvapili a jejich „dítko" UEFA Champions League 2006–2007 přichází s několika zajímavými novinkami, které sice nepřináší výraznější změny v dění na hřišti, zato ale naplno využívají licence Ligy mistrů.

Po úvodním intru, doprovázeném notoricky známou znělkou Ligy mistrů, se před vámi zobrazí hlavní menu, které kromě obligátních možností představuje dva nové módy: Ultimate Challenge a The Treble.

První z nich, Ultimate Challenge, nabízí možnost zahrát si v některém z mnoha slavných zápasů, které se zapsaly do historie. Ať už to je finále Ligy mistrů mezi AC Milán a Liverpoolem, do kterého nastupujete v 45. minutě za nepříznivého stavu 3:0 a vaším úkolem je otočit skóre a poslat Liverpool do síně slávy, nebo úžasné tažení Monaka soutěží v roce 2003/2004. Do zápasů přicházíte až v jejich průběhu a je jen na vašem umění, zda přepíšete dějiny, nebo skončíte v zapomnění.

Atmosféra je (jak je zvykem v sérii FIFA) výborná, diváci skandují, hráči dávají do zápasu úplně všechno a vy se snažíte v posledních minutách otočit prohrané utkání nebo naopak ubránit těsné vítězství. Pokud budete úspěšní v plnění daného úkolu, získáte odměnu v podobě bonusových bodů, které můžete vyměnit v tzv. history book (kniha úkolů) za nové míče, stadiony či jiný povrch na hřišti. Mód Ultimate Challenge se povedl, přináší skvělou atmosféru, oživení historie a slavných momentů fotbalových dějin. Velkou chybou ovšem zůstává fakt, že týmy mají aktuální sestavy a ne soupisky z let, kdy se zápas opravdu odehrával.

Druhý mód nazvaný The Treble lze přeložit jako „doveď svůj tým v roli manažera k zisku titulu v domácí lize, poháru a v Lize mistrů". Po vytvoření a pojmenování trenéra následuje sezóna, která je rozdělena do jakýchsi misí, které musíte splnit, abyste se dostali až k vytouženému hattricku v podobě tří pohárů. Úkoly se nabízejí různé. Když nebudeme brát v úvahu vítězství v zápasech, čekají na vás například nucené prodeje a nákupy hráčů. Zcela chybí možnost nakupovat a prodávat podle vlastní potřeby, vše je dopředu určeno, dokonce i který zápas sehrajete a v jaké základní sestavě tým nastoupí. Občas vám trenér „doporučí" postavit nějakého hráče do základní sestavy, což znamená, že přes to nejede vlak. Tímto odpadá jakákoliv znovuhratelnost, protože události jsou vždy téměř shodné. V The Treble módu si bohužel nemůžete vybrat ze všech týmů, nabízejí se pouze ty nejsilnější a to nejspíše z důvodu, že se nepředpokládá vítězství ve všech ligách a pohárech s týmem Sparta Praha nebo Legia Varšava.

UEFA Champions League 2006–2007 přináší vylepšení ve formě nových módů (Ultimate Challenge a The Treble), i několik technických novinek jako rukavice či stoupající pára z úst hráčů na hřišti. Samotná hra je opět občas až příliš přímočará a nastavená tak, že když si počítač usmyslí dát gól, podaří se mu to a vy s tím nic neuděláte, i kdybyste bránili vlastní šestnáctku všemi hráči. Bohužel se najde i pár dalších maličkostí, které srážejí pohledný a hratelný fotbal po grafické stránce. Mezi nejmarkantnější patří publikum, které působí zastarale a komicky v porovnání se stadionem a hráči samotnými.

Barva trávníku vypadá při nočních zápasech nerealisticky, připomíná spíše betonové hřiště porostlé mechem. Dokonce ani textura míče není žádnou výhrou, je to pouhá fotografie, která se otáčí dokola a občas se přestane zobrazovat: z míče je rázem černá koule. Přesto UEFA CL 2006–2007 zůstává povedeným dílem se slušnou hratelností, který nepřináší převratné inovace, ale je díky její licenci a novým módům tou nejlepší volbou pro fanoušky Ligy mistrů. Komu Liga mistrů nic neříká, tomu postačí FIFA 2007, která se na trávníku nikterak razantně od svého mladšího bratrance neliší.

**UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006-2007**

**7,5**

**VERDIKT**

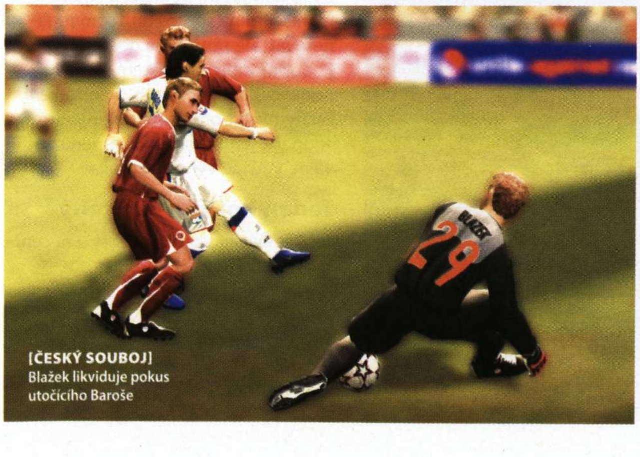
- Nové módy
- Licence Ligy mistrů
- Atmosféra v Ultimate Challenge

- Klon Fify 07
- Časté bugy
- Některé grafické nedostatky

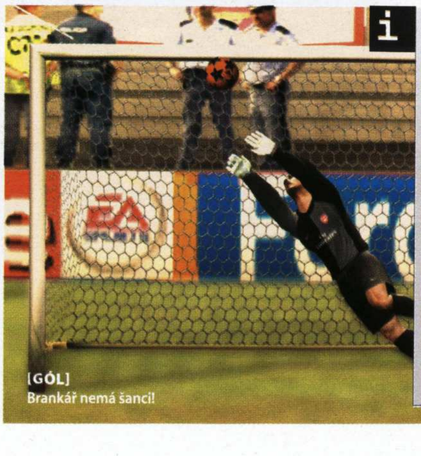
**Fotbal z dílny EA Sports, který je zpestřením mezi klasickými ročníky Fifa, s podporou plné licence pro Ligu mistrů. Pokud patříte mezi fanoušky této prestižní soutěže, honem rychle do krámu!**

### OFICIÁLNÍ MÍČ FINÁLE LM

Nový míč „Finale Athens" obsahuje úspěšnou +Teamgeist technologii, sestavenou ze čtrnácti panelů. Ta tvoří dokonale kulatý tvar pro vysokou přesnost a kontrolu nad míčem. Design je založený na známém logu hvězdného míče Ligy mistrů a je v modro-bílém provedení, reprezentujícím barvy Řecka, úřadujícího evropského šampióna.



**[ČESKÝ SOUBOJ]**
Blažek likviduje pokus utočícího Baroše



**[GÓL]**
Brankář nemá šanci!

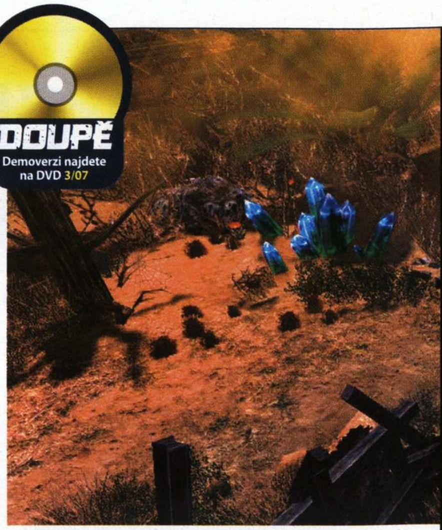
### INFO

**[Žánr]** Sport
**[Výrobce]** EA Sports
**[Vydavatel]** EA
**[Homepage]** www.uefachampionsleague0607.ea.com
**[Minimální konfigurace]** Procesor 1,3 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 1,07 GB na HDD
**[Lokalizace]** Manuál
**[Cena]** 1 299Kč

**PLATFORMA: PC**

**KONKURENTI:**

| | |
|---|---|
| FIFA 2007 | **7,0** |
| Pro Evolution Soccer | **8,5** |
| Sensible Soccer 2006 | **6,0** |



# THE SHOW

## Kdo lže, ten krade a do The Show se hrabe

Píše se 21. století, když se Kalifornie odtrhne od USA a vytvoří samostatný totalitní stát. Do jeho čela se dostává obávaný Lou Baxter, libující si v tyranii a násilí. Každý, kdo se mu postaví, skončí v té nejponuřejší cele temné věznice, z níž prakticky není úniku. Cesty ven vedou sice dvě, ale ani jednu byste si nezvolili pro vhodně strávené nedělní odpoledne. Na výběr je elektrické křeslo a „pohodlný" konec. Nebo zvrácený televizní pořad s názvem The Show. Jeho pointa je přitom prostá – kdo zabije nepřítele, získá propustku na svobodu. Demokratické straně East se ovšem podobný druh zábavy nelíbí, a posílá proto tajného agenta Franka Harrise do řad vězňů bojujících proti profesionálním týmům. A jeho úkol? Vyhrát a svrhnout diktátora.

### Velkej Brůdr vás vidí

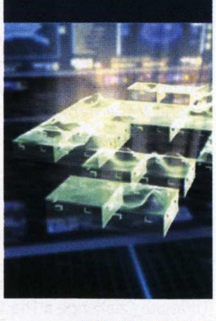
Připadá vám to jako běžný úvod do realtime strategie? Kdeže! Oproti jiným RTS titulům má děj v The Show výraznější úlohu, stojí i padá na něm vše. Často až vtipně působící komentáře moderátora navnadí pocity, jako byste se opravdu nacházeli ve špatném snu, ne nepodobném filmu Běžící muž s Arnoldem Schwarzeneggerem. Koncept hry přitom staví na surových bitkách, odehrávajících se na umělém ostrově zhruba 20 mil od Kalifornie, jenž je rozdělen do několika úseků.

V každém z nich však platí jedno pravidlo – čím více záchytných bodů obsadíte, tím větší si zajistíte přínos peněz na vaše konto. Obsazovat je lze pouze pomocí jednotky zvané Rebelové, přičemž obsah konta se začne plynule navyšovat až ve chvíli, kdy pošlete „pracovat" týmového lídra Franka Harrise do nitra hlavní budovy. Pokud tak neučiníte, nedostanete ani haléř. The Show se tímto aspektem snaží oživit mise a jejich náplň, ovšem bohužel se jí to příliš nedaří.

Boje o checkpointy jsou totiž někdy až příliš zdlouhavé (samozřejmě v závislosti na obtížnosti). Pokud si navolíte alespoň střední úroveň a budete si chtít hru více vychutnat, setkáte se s častými tahanicemi se soupeři, které někdy snad až nemají konce. Pořád dokola se budete prát o pár bodíků na mapě, bez větších úspěchů a zřejmějšího postupu v misích. Jejich náplň většinou nebývá zázračná, zároveň ale ani vyloženě špatná. Spíš se drží na pomyslné hladině průměru, nemastného-neslaného, v čele s úkoly typu: zachraň, znič nebo vybuduj.

### UMĚLÝ OSTROV ANEB NA CO PŘÍRODA NESTAČÍ

V čem tkví výhody umělého ostrova? Především v možnosti jej libovolně přetvářet. Mapa v jiné než digitální podobě zde nemá význam, neboť celý úsek kdesi v oceánu je rozdělen na jednotlivé parcely. Ty jde mezi sebou libovolně přehazovat – vše záleží na pořadatelích.



### Kolik to koštuje?

Kromě peněz je důležitá také energie. Bez ní nemůžete stavět budovy, ani jakéhokoliv mecha z celkem patnácti nabízených kousků. V případě nouze bývá tedy nejvhodnější výroba zpravidla několikačlenných rot vojáků, které můžete dále upgradovat. V každém případě se ale vyplatí věnovat dobrý pozor právě elektrárnám – ne nadarmo je políčko s číslem znázorňujícím stav elektřiny umístěno hned vedle finanční částky.

S nedostatkem peněz jsem se však prakticky nesetkal. Velké počty jednotek stavět nelze a budování složitějších infrastruktur se v The Show jeví jako ztráta času. Titul spíše sází na „okamžité" střety s pár desítkami vojáků a robotů, jejichž variabilita je (překvapivě) pestrá. Vzhledem k potenciálu tří odlišných týmů se setkáte se soupeři inspirovanými Aztéky nebo severskými kmeny. Nikdy nevíte, co na vás za támhletím křovím vybafne – jestli velká ještěrka podobná dinosaurovi, nebo bytost podobná slaměnému panákovi. Nepřítele se však rozhodně nevyplatí podceňovat.

Samotný lídr (třeba právě Frank Harris) zvládne skosit tucet obyčejných vojáků, ale přesto není vhodné jej posílat do džungle bez podpory. Pokud byste o něj přišli, znamenalo by to kompletní porážku a zmaření plánů. Hrdina se sice umí sám regenerovat, ale potřebuje dostatek času. Podobně citlivým místem je hlavní budova. Každý se proto po obsazení záchytných bodů zaměřuje na nitro soupeře, jehož zničení znamená ve valné většině výhru útočníka.

### Jeden hot a druhý čehý

Jestliže bývají strategické hry v něčem slabé, často je jejich osinou v zadku umělá inteligence. The Show není výjimkou a soupeři leckdy překvapí podivným chováním. Samozřejmě dokáží automaticky útočit, rychle obcházet překážky, ba dokonce se

**David Marák,** stálý spolupracovník Doupěte
Jaro mu způsobilo záchvaty... alergické

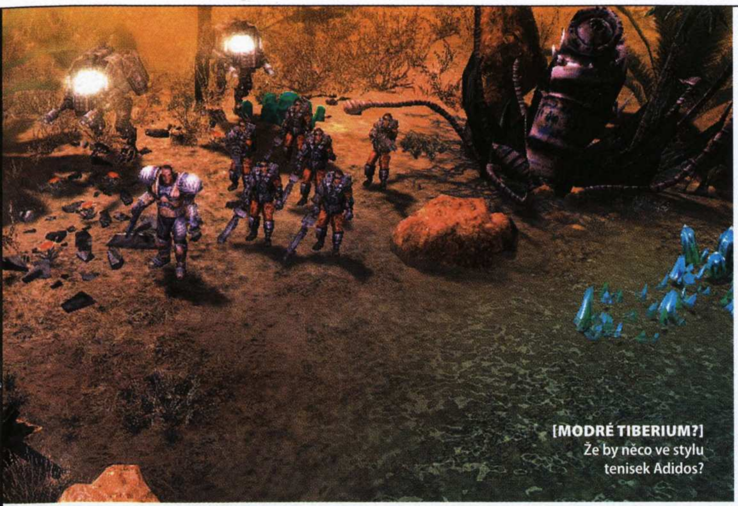
### INFO

**[Žánr]** Strategie
**[Výrobce]** Sixteen Tons Entertainment
**[Vydavatel]** US Action
**[Homepage]** www.theshow.de
**[Minimální konfigurace]** Procesor 1,8 GHz, 512 MB RAM, 128MB grafická karta, 3,5 GB na HDD
**[Lokalizace]** Titulky
**[Cena]** 299 Kč

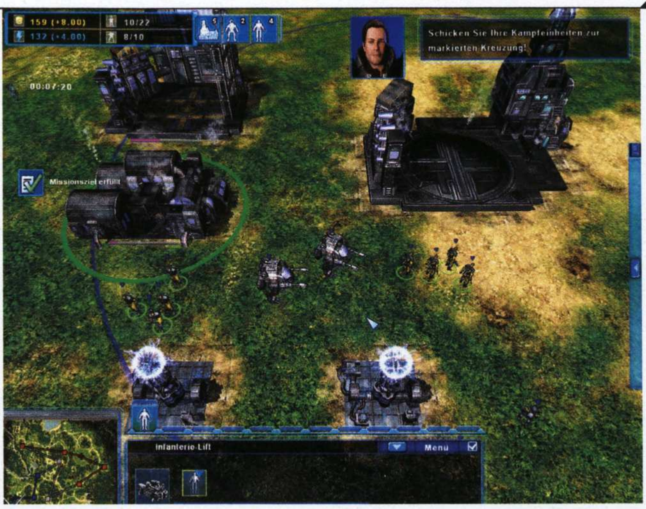
**PLATFORMA: PC**

**KONKURENTI:**
Command & Conquer 3: Tiberium Wars **8,1**
War Front: Turning Point **6,9**
LOTR: The Battle for Middle-Earth 2 **9,0**

**[VYCHOVATELKA]**
Chtěl jsem dělat vychovatelku ve školce... a končil jsem takhle



**[MODRÉ TIBERIUM?]** Že by něco ve stylu tenisek Adidos?



Schicken Sie Ihre Kampfeinheiten zur markierten Kreuzung!

Missionsziel erfüllt

nezasekávají o předměty (to platí i pro vaše jednotky). Přesto jsem byl překvapen, proti jakým přesilám jsou odhodláni bojovat; pět ku čtyřiceti jako by se nechumelilo. Jindy se zase otočí, odejdou, pak se vrátí a začnou střílet, nebo rovnou náhle zmizí. Naštěstí hra nabízí multiplayerová klání v několika módech, pro které je vytvořeno celkem deset speciálních map. Zde jsou bitky o poznání živější a zábavnější.

Radost neudělá ani grafické zpracování. Pravda, vypadá na první pohled hezky, jednotky jsou promíchány se starověkými kulturami, avšak okolní příroda nejeví sebemenší známku života. Především statické stromy působí jako pěst na oko, level design je jednotvárný, a i když se místy podíváte do nějakého tajného komplexu, rozhodně nebudete okouzleni. Lépe na tom jsou zvuky s hudbou, které nenásilnou formou dokreslují atmosféru.

Výrazná je naopak naprostá absence vzdušných a námořních jednotek. Autoři na ně zcela zapomněli. Přestože se to dá v rámci příběhu pochopit (neznám vězně, který by při nejbližší příležitosti neuletěl, nebo neuplaval z nefalšovaného pekla), výsledkem však je absence výrazných novinek po většinu hry. The Show zkrátka neoslnila. Na druhou stranu – když vezmeme v potaz cenu, mohl by nezasvěcený hráč čekat větší armageddon.

## THE SHOW

**6,1**

VERDIKT

- ⊕ Zajímavý námět a podání
- Příběh a vtipnější komentáře moderátora
- Pestrost jednotek
- Multiplayer
- Cena

- ⊖ Umělá inteligence nepřátel
- Jednotvárnost misí a prostředí
- Nemasná a neslaná grafika
- Stereotypnost

Přestože se The Show snaží zaujmout zpracováním a námětem, zábavnost se postupem času vytrácí jako pára nad hrncem. Škoda jednotvárných misí a absence letounů i plavidel.

inzerce

ČESKÁ VERZE
FANTASY RTS STRATEGIE

OD TVŮRCŮ COSSACKS SERIES

Heroes of Annihilated empires

PRO OBJEDNÁVKU PŘES SMS:
NAPIŠTE NA MOBILNÍM TELEFONU SMS V NÁSLEDUJÍCÍM TVARU: „7989/JMÉNO/PŘIJMENÍ/ULICE A ČÍSLO/MĚSTO/PSČ". TUTO ZPRÁVU ODEŠLETE NA ČÍSLO +420 605 279 981 ZE SVÉHO MOBILNÍHO TELEFONU.

ZAKOUPÍTE U TĚCHTO PRODEJCŮ:
GAME SHOP, JRC, ALBERT, DELVITA, FOTOLAB, GLOBUS, HYPERNOVA, TESCO A U DALŠÍCH DOBRÝCH PRODEJCŮ NA CELÉM ÚZEMÍ ČR.

GAME SHOP
www.topcd.cz®
GAME WORLD
WORLD PUBLISHING

**INFO**

**[Žánr]** Ponorkový simulátor
**[Výrobce]** Ubisoft
**[Distributor v ČR]** Playman
**[Homepage]** silenthunter4.uk.ubi.com
**[Minimální konfigurace]** Procesor 2 GHz, 1 024 MB RAM, 128MB grafická karta shader 2.0 kompatibilní, 6 GB na HDD
**[Lokalizace]** Titulky
**[Cena]** 999 Kč

**PLATFORMA: PC**

**KONKURENTI:**

| | |
|---|---|
| Silent Hunter 3 | **Nehodnoceno** |
| Battlestations Midway | **7,9** |
| Enigma: Rising Tide | **Nehodnoceno** |

# SILENT HUNTER 4: WOLVES OF THE PACIFIC

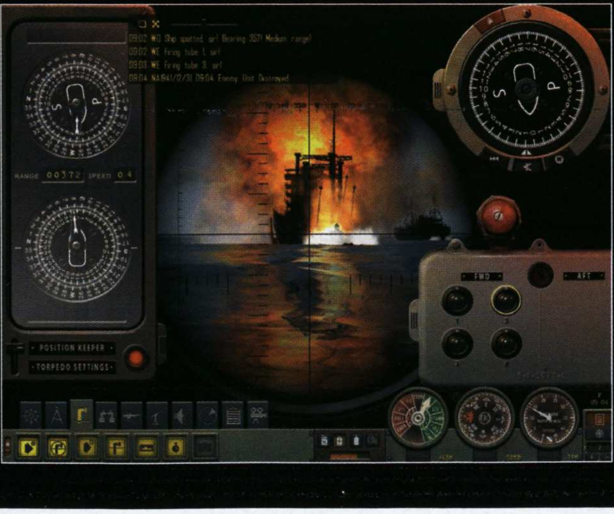
Všichni na svá místa. Periskopová hloubka a tichý chod! Lov opět začíná

Jednou z nejúžasnějších vlastností her je jejich schopnost zavést vás do jiných světů, dát vám možnost stát se někým úplně jiným a vyzkoušet si věci, jež se vám v někdy až šedivé a nudné realitě nepoštěstí. Jen si to uvědomte, pouze naprosto mizivé procento lidí se dostane za knipl nejmodernější tryskové stíhačky, i když po létání celý život (nebo od vidění filmu Top Gun) touží. Sotva pár talentovaných šťastlivců sedne do kokpitu formule 1, aby si to mohlo rozdat pěkně na okruhu v Monaku třeba s Fernandem Alonsem. Podobných příkladů je víc než důchodců v diskontech. Hry vám většinu toho umožní. Ano, pouze ve virtuální podobě, ale často je to jediná možnost, jak si svůj sen splnit. Je totiž poměrně komplikované stát se kapitánem válečné ponorky během druhé světové války. Proto existuje série Silent Hunter.

„NEEXISTUJE NIC KRÁSNĚJŠÍHO, NEŽ POZOROVAT VÝCHOD SLUNCE Z PALUBY VYNOŘENÉ PONORKY

Můžete si myslet, že diagnóza „fanda ponorkových simulátorů“ je u nás asi stejně častá jako spavá nemoc, jenže evidentně takových fanatiků existuje dostatečný počet na to, aby se stále vyplatilo investovat do vývoje podobné hry. Běžní hráči se možná pohrdavě usmívají nad zábavností ovládání „plechovky od sardinek s vrtulkou“, ale stačí zhlédnout Petersenovu klasiku Das Boot, možná i U-571 režiséra Jonathana Mostowa a (snad) pochopíte kouzlo ponorkového boje. Je to jako hra kočky a myši, kde se role dynamicky mění.

Jednou bez problémů potápíte jednu nákladní loď za druhou, aniž by tušily, odkud přišel smrtelný úder. Podruhé napětím ani nedýcháte, když nad vámi krouží dravá smečka lodí, lačnících po vaší smrti. Neslyšíte nic, jen občasné zavrzání plechů drcených nesmírným tlakem vodní masy, tiché nádechy dalších členů vaší posádky, kapání vody ze špatně utěsněných kohoutů, v horším případě i stále se přibližující výbuchy hlubinných pum… Silent Hunter 4 vám všeho přinese dostatek.

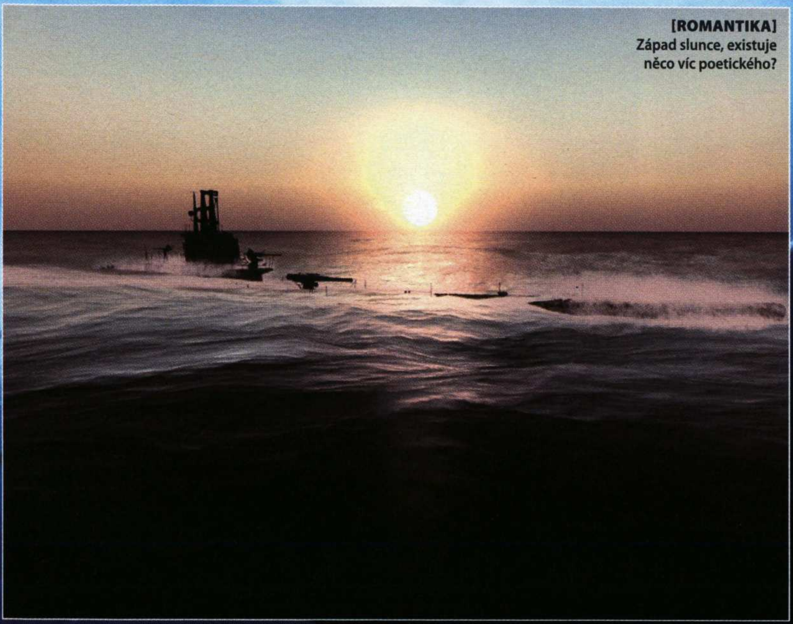


09:02 WO Ship spotted, sir! Bearing 357! Medium range!
09:02 WE Firing tube 1, sir!
09:03 WE Firing tube 3, sir!
09:04 NA 1941/12/31 09:04 Enemy Unit Destroyed

## Zpátky do Pacifiku

Už podle názvu je jasné, že Wolves of the Pacific nás vrací na bojiště prvního dílu. Po ozkoušení pravého U-Bootu se ocitnete v roli amerického kapitána ponorky bojující proti japonským lodím. Na hře pracovala stejná rumunská pobočka Ubisoftu, jež má na svědomí i špičkový třetí díl, a je to znát. Opět se jedná o naprosto nejlepší ponorkový

**Karel Kališ**, vedoucí konzolové sekce
Z neustálého hraní Silent Hunter chytil mořskou nemoc


**[ROMANTIKA]** Západ slunce, existuje něco víc poetického?

simulátor, který vám snad až na ponorkovou nemoc předvede absolutně vše.

Středem všeho se pochopitelně stává ponorka. Můžete si vyzkoušet až šest reálných typů, v závislosti na době válčení. Opět tu najdete čluny od prvotních „skořápek“ s pár torpédy a jedním kanónem po pokročilé stroje s celou řádkou torpédometů, hromadou kvalitnějších torpéd a lepšími detekčními prostředky. Interiér každého stroje je detailně vymodelován, můžete se v něm volně pohybovat a klikáním přesunovat na jednotlivá stanoviště. Pochopitelně nechybí ani modely členů posádky, které přidávají atmosféře na věrohodnosti. Tvůrci ovšem tentokrát interiéry lehce osekali, chybí například kabina kapitána a taky se nedostanete ke všem funkcím. Na druhou stranu svoji podmořskou loď stejně budete ovládat přes sadu ikonek ve spodní řadě obrazovky, ošlehanější vlci pak rovnou pomocí klávesových zkratek.

## „SLABŠÍ NÁTURY MOHOU Z ROZBOUŘENÉHO MOŘE DOSTAT MOŘSKOU NEMOC

### Těžký život mořského vlka

Nováčkovi zabere spoustu času vyzkoušet si jednotlivé ikony a přijít na kloub všem možnostem. Sice zde najde sérii tutoriálových misí, ale pouze s velmi zevrubným popisem. I hráčům se zkušenostmi z trojky chvíli trvá, než se dostanou do hry. Některé prvky, třeba management posádky, prošly výraznými změnami, které nejsou ani v manuálu příliš podrobně rozepsány. Už svým zaměřením je hra určena spíš trpělivým hardcore fandům, kteří si dokáží minuty hrát s odhadováním rychlosti a směru cíle, volbou správného torpéda a hloubky, aby následně minutu sledovali, jak jejich střely efektně minuly cíl a směřují dál někam na Antarktidu. No co, za dvacet minut se torpédové komory zase nabijí. Díky bohatým možnostem nastavení realističnosti je naštěstí možné hru upravit podle svých představ – zaměřování nechat na počítači, zrušit omezení paliva, zrychlit nabíjení a opravování poškození a hrát o něco akčnějším stylem.

A rozhodně je o co stát. Nabídka módů je velmi štědrá. Můžete se zúčastnit některé významné mise, volně hlídkovat a potápět nepřátelské lodě na potkání, či se zapojit do kampaně. Ta je tvořena velmi dynamicky. Vždy sice dostanete nějaký hlavní úkol, ovšem stále máte obrovskou svobodu v rozhodování. Během kampaně můžete plněním misí a potápěním lodí získávat reputaci, za kterou si v domovském přístavu pořídíte lepší vybavení, nový radar, silnější kanón, najmete nové členy posádky atd. V kombinaci s nápaditým obsahem úkolů, kdy dojde třeba i na focení nepřátelských přístavů či záchranu pilotů, se jedná o velmi silný magnet, jenž vás dokáže u hry udržet desítky a desítky hodin. Další zábavu přináší i bohatý multiplayer, ve kterém jeden hráč ovládá konvoj a ostatní se jej svými ponorkami snaží zničit.

### Krása plná brouků

Nelze si nevšimnout fantastického vizuálního zpracování. V žádné jiné hře jste neviděli lépe zpracovanou vodu, vše je vymodelováno do nejmenšího detailu, můžete si všimnout námořníků procházejících se po lodích, nebo snažících se na člunech zachránit, když to samé plavidlo za doprovodu bohatých grafických efektů pošlete ke dnu. Počasí se dynamicky mění, slabší nátury mohou z rozbouřeného moře dostat i mořskou nemoc a neexistuje nic krásnějšího, než pozorovat východ slunce z paluby vynořené ponorky. Grafika je špičková, což pochopitelně vykupuje i odpovídajícími hardwarovými nároky.

Bohužel, stejně jako před dvěma lety se opakuje děsivá infekce nevítaného hmyzu. Celá hra je doslova protkána různými chybami, nejen technického, ale i designového rázu. Hra občas padá, některá tlačítka nefungují, hardcore fandové narazili i na historické nesrovnalosti... je toho možná až nechutně mnoho. Naštěstí vyšel už první patch, který část problémů vyřešil, a tvůrci usilovně pracují na dalším. Postupem času určitě fandové pomocí módů vše vyleští a upraví do dokonalosti, jako tomu bylo i v případě Silent Hunter 3, ale stejně mohli v Ubisoftu hru pozdržet a odstranit všechny nedostatky. Vzhledem k tomu, že patch dorazil záhy po vydání, tvůrci o problémech rozhodně věděli. Bohužel vydavatelská politika je často k pláči.

Silent Hunter 4 pokračuje v nastaveném trendu a je vidět, že tvůrci pracovali s obrovským nasazením, aby přinesli ten zatraceně nejlepší ponorkový simulátor. Nebýt otravné spousty chyb, byla by minimálně devítka zasloužená. Takhle musím jít níž, přesto finální verdikt možná předčí očekávání neseznámeného hráče. Jakmile však zažijete ten pocit, kdy vítězoslavně rozmetáte nejslabší články nepřátelského konvoje a dostanete se do bezpečí dřív, než se zmatený ozbrojený doprovod vůbec rozkouká, nedokážete se už od Silent Hunteru 4 odtrhnout. Navíc hra u nás vyjde v české lokalizaci, za rozumnou cenu a velmi pravděpodobně už i s prvním patchem, což řádně přisypává na kladnou misku vah.

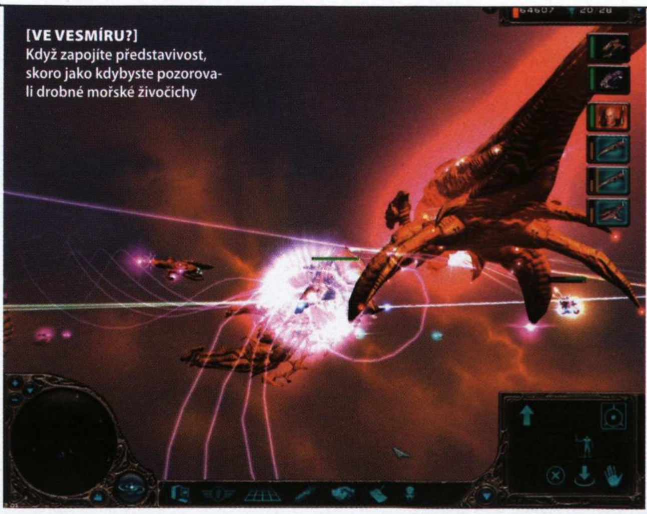
### SILENT HUNTER 4: WOLVES OF THE PACIFIC

**8,4** VERDIKT

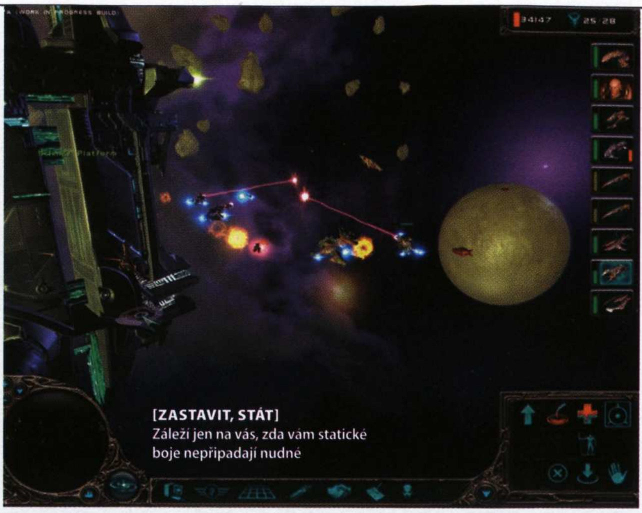
- Skvělá a detailní grafika
- Dynamická kampaň
- Široké možnosti nastavení
- Perfektní atmosféra

- Spousta bugů
- Pomalejší tempo
- Jako obvykle není pro každého

**Úžasný ponorkový simulátor, jemuž nechybí téměř nic. Naopak přebývá obrovský počet zbytečných chyb, které jinak perfektní zábavu znatelně ruinují.**



**[VE VESMÍRU?]** Když zapojíte představivost, skoro jako kdybyste pozorovali drobné mořské živočichy



**[ZASTAVIT, STÁT]** Záleží jen na vás, zda vám statické boje nepřipadají nudné

# GENESIS RISING: THE UNIVERSAL CRUSADE

## Krvavá jatka ve vesmírném vzduchoprázdnu

**DOUPĚ**
Demoverzi najdete na DVD 4/07

I řekli si tvůrci Genesis Rising, že se oprostí od šedi klasiky na poli strategií a pokusí se vytvořit něco jiného, nového. Geneticky modifikovatelné lodi z masa a kostí jsou jistě svůdným vnadidlem, ale pojďme se podívat, co se skrývá pod lákavým povrchem.

Vesmír je 3000 let po příchodu druhého spasitele zajímavé místo. Lidstvo není národem přežívajícím na okraji galaxie jako trpěná frakce vesmírných squatterů. Naopak, většina známého prostoru je pod pevnou rukou lidské nadvlády. Církev spasitele posunula člověka spirituálně na výsluní a lidští vědci vytvořili hrozivé, geneticky modifikovatelné lodě, které z vesmíru sají novou všemocnou látku jménem Blood Air. Jak je vidět, původní obyvatelé z planety Země sahají po nesmrtelnosti. Něco tomu však chybí. Tím je objevení Universal Heart neboli Srdce vesmíru.

Zvláštnost Genesis Rising objevíte zkraje hry. Vaši flotilu zde netvoří klasické kovové lodi, ale živoucí organismy. Inovativní verzí surovin se v Genesis stává krev. Krev potřebujete téměř ke všemu, od stavby lodí po jejich upgrade nebo léčení. Její získávání je spojeno s likvidací protivníkových lodí a následným parazitickým vysáním do sucha. Zajímavý je efekt zničení některých lodí koncentrovanou palbou. Celý prostor sektoru poté zahalí obrovský výron krve, za nějž by se červenal i hrabě Drákula.

Organické lodě mají nádherný design a je vidět, že autoři se v mutacích zhlédli. Jednotlivé třídy jsou standardně rozděleny podle svých funkcí na léčící, výzkumné a bojové. Výjimky typu „Reservoir" kombinují hned dvě z těchto funkcí. Potěšil mne i prvek stárnutí mateřské lodi, kterou obdržíte hned na začátku. Napříč misemi postupně mohutní a dospívá a z původního křižníčku se stává bitevní loď s velkým „L".

Genové variace v podobě zbraní a různých vylepšení přidávají zajímavý taktický prvek. Lodě můžete profilovat a operativně měnit podle vývoje boje nebo prostředí. Autoři si sice představovali, že budete tuto činnost provádět v reálném čase, to je ale extrémně nepružné. Interface genové laboratoře, kde k mutacím dochází, je nepřehledný a hráč bez druhého páru očí nestíhá. Přesto je myšlenka mutačního elementu coby zástupné složky v postupu technologickým stromem zajímavá a otevírá nemalé taktické možnosti.

Zklamáním je boj. Plocha každého sektoru je rovná jako hrudník Leonarda DiCapria, což u vesmírných bojů považuji za nedostačující. Lodě nemají náznak bojových manévrů, prostě se zastaví v dostřelu svých zbraní, vyhodí kotvu a zahájí palbu. Kdo první umře, prohrál. Je pravda, že lze menšími loděmi manuálně uhnout pomalu letícím raketám, ale to je zatraceně málo. Kde je zběsilé manévrování stíhaček kolem těžkopádných křižníků?

Masivní bitvy nečekejte, vše je skromné a nenápadné. Hlavním důvodem je ovladatelnost lodních vylepšení, jež by ani chobotnice neuklikala v případě početnější flotily lodí. Bolestným ostnem v zadku hráče bude i přesouvání lodí. Horko těžko zvládají i tak jednoduchou činnost, jako se obletět, místo toho panáčkují sem a tam, aby je vzápětí zlikvidovala nukleární hlavice protivníka. Dobrému dojmu neprospívají ani zbylé prvky. Radar je k ničemu, titěrné tečky nejspíš jen „dotváří" atmosféru. Jeho využitelnost je horko těžko 50%, a to pouze za předpokladu, že použijete lupu.

Pravda, pokud vás hra nezabaví, alespoň je na co koukat. Grafické zpracování je špičkové, sektory úchvatné, lodě zajímavé, o efektech zbraní nemluvě. Škoda, že povedenou grafiku hyzdí nedotažená hratelnost. Je to skoro jako kráska a zvíře, jenže v jednom balení. Genesis Rising se dá v jistých chvílích hrát, ale kvůli chybám, kterých má hra na rozdávání, jde spíše o zneužívání jednotlivých děr v systému.

**Marek Berka**, stálý spolupracovník Doupěte
CENZORED

### INFO

**[Žánr]** Vesmírná RTS
**[Výrobce]** Metamorf Studios
**[Vydavatel]** Neoznámeno
**[Homepage]** www.dreamcatchergames.com/dci/genesis_rising/
**[Minimální konfigurace]** Procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, 2,5 GB na HDD, 128MB grafická karta
**[Lokalizace]** Neoznámeno
**[Cena]** Neoznámeno

**PLATFORMA: PC**

**KONKURENTI:**
Homeworld 2 **7,7**
Galactic Civilizations **9,1**
Freelancer **10**

### GENESIS RISING: THE UNIVERSAL CRUSADE

**6,5**

VERDIKT

- Nádherná grafika
- Povedená hudba
- Originální prvek mutací

- 2D grid v 3D vesmíru
- Tupý příběh
- Statické boje

**Zajímavá strategie, které nechybí dávka originality. Bohužel, výsledek je těžko hratelný, byť na pohled chutný a lákavý.**

# CO SKRÝVÁ ČERNOBYL?

## SOUTĚŽ O 15 ČESKÝCH ORIGINÁLEK STALKER: SHADOW OF CHERNOBYL

## ODPOVĚZTE A VYHRAJTE!

**903 33 20**

**1. VE KTERÉM ROCE DOŠLO K VÝBUCHU JADERNÉ ELEKTRÁRNY ČERNOBYL?**

A) 1974
B) 1986
C) 1990

**2. POD JAKÝMI NÁZVY BYSTE V KNIHOVNĚ HLEDALI KNIŽNÍ PŘEDLOHU DÍLA?**

A) STALKER / PIKNIK U CESTY
B) RADIOAKTIVITA / STÍNY ČERNOBYLU
C) PŘED TEMELÍNEM / JAK BLOKOVAT HRANICE TRAKTOREM

**3. KTERÝ TÝM STOJÍ ZA VYTVOŘENÍM HRY?**

A) EA
B) PRIPJAT TECHNOLOGIES
C) GSC GAME WORLD

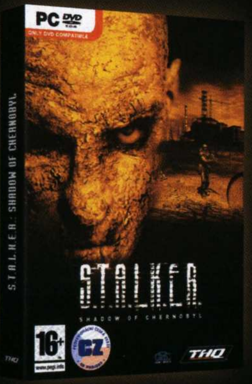
## S.T.A.L.K.E.R.

SHADOW OF CHERNOBYL

Odpovídat můžete poštou na adresu brněnské redakce Doupěte (najdete ji v tiráži), na obálku nezapomeňte uvést heslo Stalker. Vaše soutěžní příspěvky čekáme též v naší emailové schránce **soutez@doupe.cz** (jako předmět uveďte opět heslo **Stalker**). Odpovídat můžete i formou SMS na telefonní číslo **903 33 20** ve tvaru **SOU** mezera **DOSTA** mezera **odpověď** na naše otázky ve formě jednoho slova mezera **jméno** mezera **příjmení** mezera **adresa**.
Příklad:
SOU DOSTA 1A2A3C Adam Novák Brnenska 358 Praha 4 100 00.

**Cena SMS je 20 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press, a. s. a technicky zajišťuje Airtoy, a. s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.**

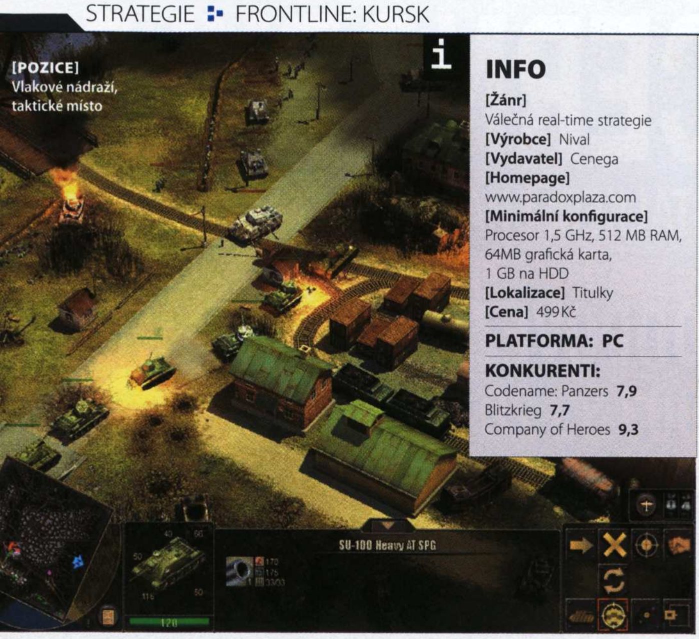
**Uzávěrka vašich odpovědí je 31. května 2007**
**Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny.**
**Výherce vyhlásíme v některém z dalších čísel.**



**Hrajeme o:**
**15x originální verze**
**hry S.T.A.L.K.E.R. CZ**

**Stalker si nejlépe zahrajete na grafických kartách NVIDIA GeForce!**

GSC Game World. © Transavision Ltd 2007. Exclusively published and distributed by THQ Inc.
THQ and the THQ logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc.. All rights reserved.



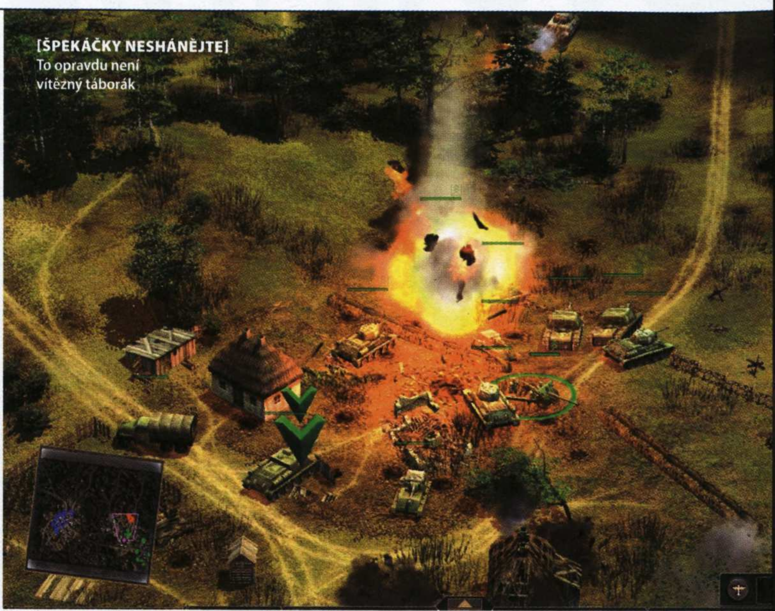
**[POZICE]** Vlakové nádraží, taktické místo

## INFO

**[Žánr]**
Válečná real-time strategie
**[Výrobce]** Nival
**[Vydavatel]** Cenega
**[Homepage]**
www.paradoxplaza.com
**[Minimální konfigurace]**
Procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta, 1 GB na HDD
**[Lokalizace]** Titulky
**[Cena]** 499 Kč

**PLATFORMA: PC**

**KONKURENTI:**
Codename: Panzers **7,9**
Blitzkrieg **7,7**
Company of Heroes **9,3**



**[ŠPEKÁČKY NESHÁNĚJTE]** To opravdu není vítězný táborák

# FRONTLINE: KURSK

## Za matičku Rus ve francouzském deja vu

**DOUPĚ** Demoverzi najdete na DVD 4/07

Válečná horečka stoupá, v jackpotu druhé světové je už asi milióntý kousek. Evropské tažení strýčka Adolfa je prostě nevyčerpatelnou studnicí námětů herních vývojářů. Ruský vývojářský tým Nival (Bliztkrieg) se v oné studnici doslova topí, protože jeho další titul opět spadá do krvavých čtyřicátých let.

Jak už název napovídá, své taktické zkušenosti budete aplikovat v nehostinném Sovětském svazu. Kampaň obsahuje desítku misí za německý wehrmacht a další desítku za vodkou posílené Sověty, všechny ale mají společného jmenovatele – Bitvu u Kursku. Po prvním suverénním spuštění si jakožto ostřílení labužníci real-time strategií hlasitě zívnete, označíte jednotky a vydáte se proti nepříteli. O to větší překvapení nastane, když za několik minut s brekem sáhnete po restartování mise. Frontline: Kursk je možná až přespříliš obtížný a vyjma nic neříkajícího tutoriálu nebere na začátečníky žádný ohled.

Proč by také měl! Tvůrci sestavili své dílo s nebývalým důrazem na historické pozadí, když projdete všemi významnými boji na ruské půdě. Prostředí jsou propracovaná do nejmenších detailů, ostatně jako celá hra, která si má brát to nejlepší z předchozí série Blitzkrieg. Přehlednější interface a detailnější bojová pole měly být jen základem. Jenže skutečnost je jiná. Před vámi se rozprostírá hra se zastaralým enginem, chybějícím nápady a chabou prezentací, která horko těžko osloví i ty hráče, jež si ve strategických hrách z druhé světové války libují.

Odpor vám navíc nebude klást jen vaše vlastní já, horko těžko schopné smířit se s nebývalou podobností hry se sérií Blitzkrieg a s absentujícími inovacemi. Kladou jej také vlastní jednotky. Mnohdy se vaše četa chová jak nezbedné stádo retardovaných zvířat. Kromě klasického problému „jak vyzrát na přesilu", plníte také úlohu ovčáka, když označení a vyslání vícera jednotek najednou znamená naprosto chaotický přesun bez jakékoliv taktické formace. Navíc i po úspěšném přetrpění jediné mise, v rámci níž budete rychle ukládat a často také nahrávat, vás nečeká odměna. Na prezentaci se zde nehraje, hra jako by říkala: „takhle to skutečně vypadalo, tak jen bojuj a bojuj, to ti musí stačit".

Rozporuplné emoce vyvolává i technické zpracování, o němž jsem se letmo zmínil již dříve. Přestože se autorům vyvedly animace výbuchů, zřícení domů i kůlniček a další hýbající se věci, celkový grafický kabát není oslnivý. V šedi průměru se zmítá i díky nešikovné kameře, která ani při největším přiblížení nedokáže zabrat příliš mnoho detailů.

Ačkoliv se Frontline: Kursk snaží tvářit velice dospěle, do dospělosti má daleko. Nejedná se o libově vyzrálý, nýbrž přímo přestárlý, až okoralý titul. Pravda, nabízí vše, co člověk při hraní válečné real-time strategie potřebuje – ale to všechno tu už bylo tisíckrát dříve, navíc včetně filmečků a podobného pozlátka okolo, které k dobrému dojmu ze hry potřebujeme. Frontline je jen pro generály, jež považují extrémní obtížnost hry za výzvu!

> **„MNOHDY SE I VAŠE ČETA CHOVÁ JAK STÁDO RETARDOVANÝCH ZVÍŘAT**

### FRONTLINE: KURSK

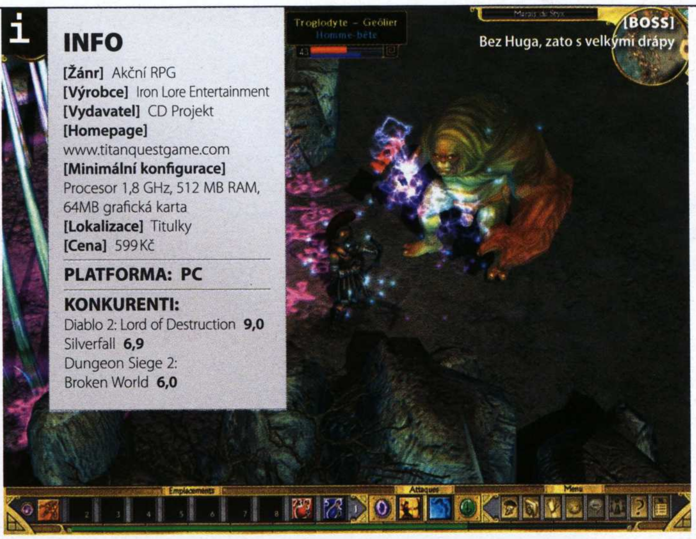
**5,5**

**VERDIKT**

- ▲ Některé grafické prvky
- Lekce dějepisu
- Osvědčená klasika

- ▼ Umělá inteligence
- Přílišná linearita
- Zastaralé zpracování

**Pěkná real-time strategie, které podráží nohy přeplněný trh a velká nula na kontě inovací. Důvod? Je až neobyčejně obyčejná.**



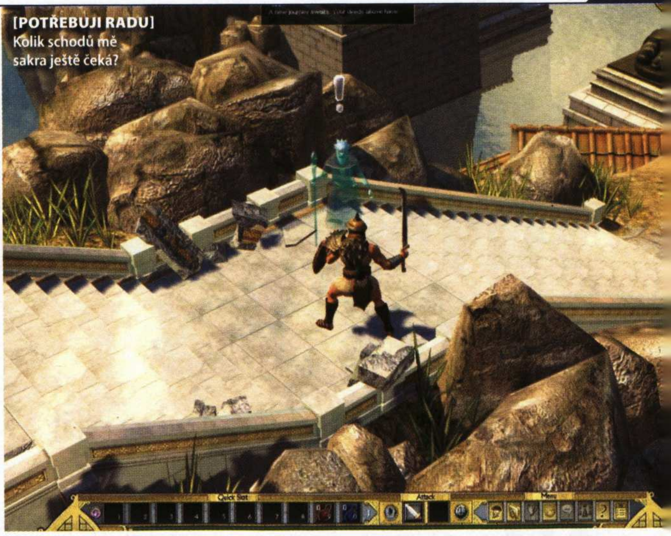
**[BOSS]** Bez Huga, zato s velkými drápy

**INFO**

**[Žánr]** Akční RPG
**[Výrobce]** Iron Lore Entertainment
**[Vydavatel]** CD Projekt
**[Homepage]** www.titanquestgame.com
**[Minimální konfigurace]** Procesor 1,8 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta
**[Lokalizace]** Titulky
**[Cena]** 599 Kč

**PLATFORMA: PC**

**KONKURENTI:**
Diablo 2: Lord of Destruction **9,0**
Silverfall **6,9**
Dungeon Siege 2: Broken World **6,0**



**[POTŘEBUJI RADU]** Kolik schodů mě sakra ještě čeká?

# TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE

## Kdo je v zemi zdejší, ze všech klonů Diabla nejdiablovitější?

**Martin Demiger,** stálý spolupracovník Doupěte
Mazal lyžu dlaňou, aby mu jela z kopca

Pokud bych chtěl Titan Quest: Immortal Throne popsat co nejstručněji, vystačil bych si s přirovnáním k Diablo 2 a Lord of Destruction. Výtečná hra dostala výtečný datadisk. Vývojáři z Iron Lore se legendárnímu králi akčních RPG opět o kus přiblížili, aby se jej znovu pokusili sesadit z nesmrtelného trůnu (což ostatně naznačují i v podtitulu). Podařilo se?

Pokud jste Titan Quest dohráli, datadisk vás po spuštění vrhne přímo do dění (jinak vede cesta jedině přes portál na konci původní hry). Nový akt je rozdělen do dvou částí: první vás zavede na řecký ostrov Rhodos, v druhé zavítáte do temného podsvětí. Odlišnost obou částí hry přitom není pouze kosmetická. Zatímco na Rhodu budete bojovat s klasičtějšími typy nepřátel, podsvětí sype z rukávu havěť, kterou Charón nestihl převést na náš svět. Převozník v tomto případě opravdu nezaspal – on se svým řemeslem prostě skončil. Partička kolem boha Háda nastalé situace rychle využila a začala veškeré démony shromažďovat, až vznikla armáda impozantních rozměrů, která se připravovala na invazi mimo podsvětí. A jak už to tak bývá, apokalypsu dokáže zastavit jen jeden muž.

Immortal Throne představuje závěrečnou kapitolu hry. Dalo se tedy očekávat, že půjde o obtížnější dobrodružství – a už po prvních minutách hraní každému musí dojít, že tomu tak opravdu je. Jen pro srovnání: dohrání celé původní hry (3 akty) zabralo zhruba 12 hodin. Zde je doba nutná k dohrání přibližně stejná, akt je však pouze jeden. Najít příčinu není těžké. Počet vedlejších questů je v porovnání s předcházejícími akty téměř dvojnásobný. Totéž platí o nepřátelích, jen s tím rozdílem, že kromě kvantity nabyli také na síle. Příjemným překvapením jsou bossové. Najdou se zde klasické příšerky ne nepodobné těm, které jsme již mohli vidět minule, připraveny jsou však i nekonvenční novinky v podobě krabů, hmyzu či oživlých stromů.

Nejvýraznějším přínosem datadisku je nová větev vývoje – Dream Mastery, která obsahuje 20 unikátních schopností souvisejících s psionickou školou magie. Zaměření na nadpřirozené síly (ehm… vlastně, co ve hře je „přirozené"?) neznamená, že by si na své přišli pouze kouzelníci – řadu schopností mohou využívat i bojovně laděné jedinci. Díky možnosti libovolně kombinovat všechna povolání pak můžete vytvořit až devět nových charakterů. Konkrétní dovednosti každé z postav se samozřejmě budou vždy lišit, nicméně jedno budou mít všechny společné – boje vás s nimi budou nesmírně bavit. Autoři očividně zapracovali na prezentaci potyček. Nové schopnosti (především ty směřující k smrti protivníka) se mohou pochlubit krásnými doprovodnými efekty. Smrt každého nepřítele je zážitkem, a i když zde hlavy nepřátel padají v opravdu velkém množství, ani na sekundu se při jejich kácení nebudete nudit. A o to přece jde.

Chyby by se jistě našly, s odvoláním na rychlý spád hry se ale přiznám, že jsem na jejich hledání neměl čas. Vlastně jsem nevyvíjel ani náznak snahy. Immortal Throne se může pochlubit stejnou návykovostí jako původní hra. Víc nepotřebujete vědět.

**TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE**

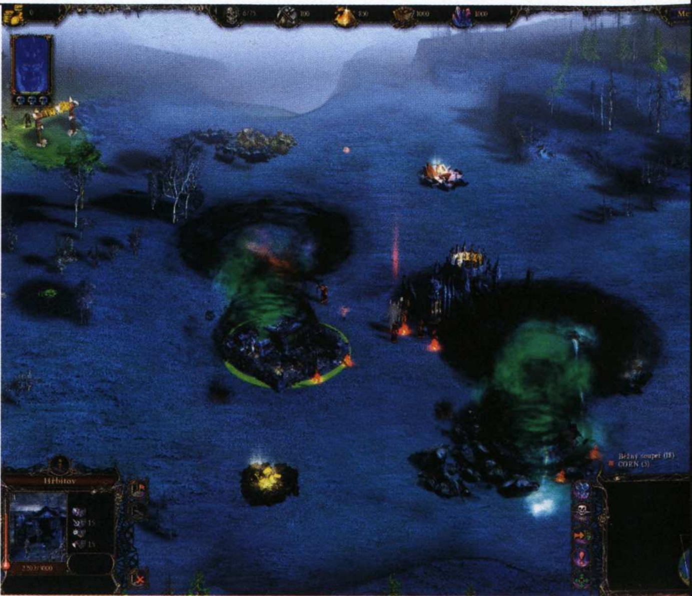
**8,0**

**VERDIKT**

- Nová dobrodružství
- Více vedlejších questů
- Dream Mastery
- Dlouhá hrací doba
- Příznivá cena

- Nutnost dohrát původní hru

Diablo konečně pokořeno? Odpovědět úplně kladně si netroufám, nicméně pokud bychom prvenství někomu přeci jen chtěli přisoudit, Titan Quest s přídavkem Immortal Throne je jasnou volbou. Novinky a změny jednoznačně padly na úrodnou půdu.



# HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES

## Přichází hrůzná noc, nemrtví se blíží a nezastaví je žádná moc

*Když zazněl krajinou bílý roh, vojáci utichli a upřeně se zadívali na stranu nepřítele. Mlčky pozorovali ohavné stíny, nad nimiž se vznášela mračna nejistoty a mrtvolného zápachu. Nikdo ze sebe nevydal ani hlásku, a pokud přeci, ztratila se v nezvykle sílícím větru. Armáda nemrtvých stála, jako by zkameněla, pouze tu a tam se po obloze mihnul blesk. Dlouhou chvíli se na sebe všichni upřeně dívali, dlouhou chvíli jen čekali. Až pak – hnilobné siluety se daly do pohybu. „Tak to začalo," řekl jeden z elfů a vykročil vstříc smrti do poslední bitvy společně s ostatními.*

Příběhové zasazení Heroes of Annihilated Empires (HoAE) do značné míry zavání Pánem Prstenů. Již po pár minutách si nelze nevšimnout podobnosti s postavami ze stejnojmenné knihy i filmu, narazíte na řadu kouzelných tvorů a zajímavých míst. Tím však pomyslný seznam „vypůjčených nápadů" nekončí – herní koncept a rovněž jeho pojetí čerpá ze sérií The Settlers, Warcraft a v neposlední řadě i Heroes of Might and Magic. A aby toho stále nebylo málo, jádro hry je postaveno jak na principech klasických realtime strategií, tak i RPG žánru.

Sjednocení ohně a vody se nicméně obešlo bez většího problému a pod ruku se vám dostane hra v překvapivě zábavné podobě. Singleplayerová část rozložená do několika kampaní jemně kloubí veškeré rozlišnosti a rozděluje činnosti na ryze „hrdinské" a „budovatelské". V prvních okamžicích povedete do boje hraničáře (RPG), později dojde na stavění základen a formování vojsk (RTS). U hrdinů nechybí přítomnost inventáře, možnost získávat léčivé lektvary, zbraně, bonusové předměty a podobně.

Břímě v podobě armád, jež dostanete pod své velení, však povětšinou nebývá lehké unést. HoAE si bere za vzor větší bitvy jdoucí do stovek vojáků, k nim se ale dostanete až později v kampani. V případě, že byste chtěli rovnou využít svůj budovatelský um, je lepší se vrhnout do samostatných map nebo multiplayerových klání. V nich se naskytne příležitost navolit národ a hrdinu. K dispozici jsou celkem čtyři odlišné strany – fantasy variace Vietnamců, nemrtví, Mechanoidé (trpaslíci) a ledoví kouzelníci (Krionidé). Jak už to tak bývá, každá strana si žádá odlišnou taktiku a pojetí boje. HoAE rozhodně není špatným titulem, ovšem nikoliv bez chyb.

### KDO S KOHO?

Elfové se neobejdou bez jídla, dříví, kamení a krystalů. Zato nemrtví jíst nepotřebují, místo toho vyžadují železo pro silnější zbraně a budování. Tyto dvě rasy jsou vzájemně víceméně v rovnováze a oproti Mechanoidům i Krionidům nespotřebují veškeré suroviny. Poslední dvě jmenované strany se totiž musí postarat o přísun všech příměsí, tedy jídla, dříví, kamení, zlata, železa a krystalů, nicméně obě ve spoustě věcí předčí své rivaly.

Zamrzí především velká obtížnost zřejmá hned v první misi, kde nezkušený hráč ještě neví, co se od něj očekává. Hordy nemrtvých útočí a zabíjí nevinné, nestíháte a bum – znovu. Podobné úkazy se objevují často, kvůli čemuž motivace povážlivě klesá. Umělá inteligence občas „zamrzá", vojáci se chovají podivně, nemluvě o jejich schopnosti střílet a sekat nepřátele přes hory a doly.

V čem ale hra jednoznačně vyniká? Ve svém kouzlu, schopnosti zaujmout vizuální podobou a smyslem pro detail. Čert vem horší technickou stránku, na pravé fantasy atmosféře to pranic neubírá. Skvěle animované jsou i ikonky pro stavbu vojáků ve všech budovách; autoři se zjevně inspirovali u HoMaM série. A přestože se HoAE tváří jako velice komplexní záležitost, pravdou je přesný opak. Ovládání je snadné a maximálně zjednodušené, kouzlit se dá s hrdinou bez větších potíží, a když už by měla být řeč o magii – často vezme přihlížejícím dech při pohledu na běsnící boje. Škoda jen, že mu hra vezme také ruce, když se bude snažit ukočírovat stejným způsobem přehršel různých vojáků, které mu nadělí v pozdějších strategických pasážích.

**David Marák,** stálý spolupracovník Doupěte
Jaro mu způsobilo záchvaty alergické

> **„K DISPOZICI JSOU CELKEM ČTYŘI ODLIŠNÉ STRANY, VŠECHNY VYŽADUJÍ ROZDÍLNOU TAKTIKU HRANÍ**

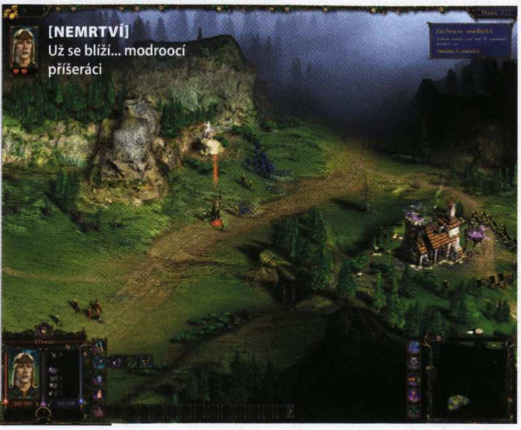
### INFO

**[Žánr]** RTS s RPG prvky
**[Výrobce]** GSC Game World
**[Distributor v ČR]** TopCD
**[Homepage]** www.heroesofae.com
**[Minimální konfigurace]** Procesor 2 GHz, 512 MB RAM, 128MB grafická karta, 2,5 GB na HDD
**[Lokalizace]** Titulky
**[Cena]** 299 Kč

**PLATFORMA: PC**

**KONKURENTI:**

| | |
|---|---|
| Age of Empires 3 | **9.0** |
| The Show | **6.0** |
| Battle for Midle Earth 2 | **8.7** |



**[NEMRTVÍ]** Už se blíží... modroocí příšeráci

### HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES

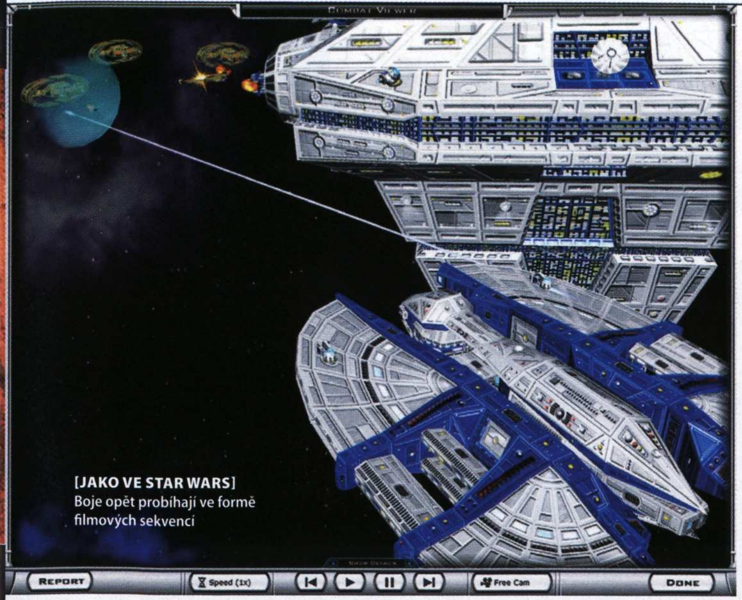
**7,4**

VERDIKT

- Propojení RTS a RPG
- Hrdinové
- Odlišnosti národů
- Kampaně i samotné mapy
- Zvláštní atmosféra ve hře
- Cena

- Vykradení nejen Pána Prstenů
- Nevyvážená obtížnost
- Umělá inteligence
- Zestárlejší grafika

**Že nejde srovnat kvalitu her za 299 Kč s kvalitou titulů bezmála čtyřikrát dražších? Zkuste Heroes of Annihilated Empires a změníte názor. Sice se setkáte s až moc kořeněným gulášem, ale ladnost propojení RPG a RTS je zřejmá na každém kroku.**



**[JAKO VE STAR WARS]** Boje opět probíhají ve formě filmových sekvencí

COMBAT
REPORT

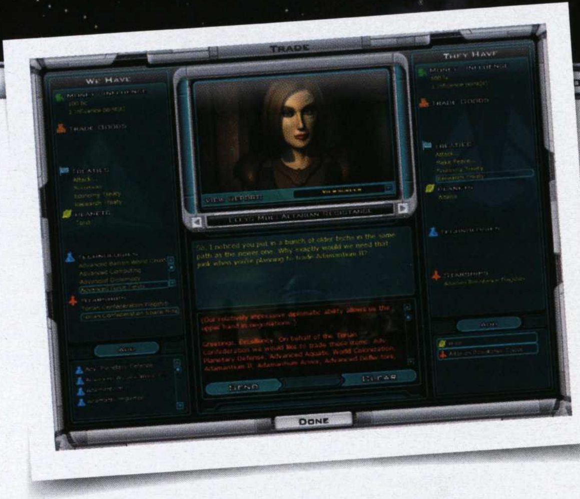
### INFO

**[Žánr]** Tahová strategie
**[Výrobce]** Stardock Entertainment
**[Distributor]** TotalGaming.net
**[Homepage]** www.galciv2.com
**[Minimální konfigurace]** Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 2 GB na HDD
**[Lokalizace]** Neznámá
**[Cena]** Neznámá

**PLATFORMA: PC**

**KONKURENTI:**

| | |
|---|---|
| Galactic Civilizations 2 | **9,0** |
| Space Empires IV | **8,0** |
| Master of Orion 2 | **Nehodnoceno** |



# GALACTIC CIVILIZATIONS 2: DARK AVATAR

## Nikdy nebylo tak zábavné ovládnout celý vesmír

Datadisky často vypadají jako bouda šitá na zábavy chtivé hráče. Pět nových map, dvě nové jednotky a tři zbraně do hry, lízátko do krabice a šup s tím na pulty, než vystydne zájem o původní hru. Občas je až do nebe volající, co si tvůrci/distributoři dovolí, aby kravku řádně podojili. Naštěstí borci ze Stardock Entertainment podobné manýry nemají a jejich Dark Avatar nabízí skutečně štědrou porci novinek, díky čemuž se už tak výborná hra stává ještě o kus zábavnější.

Původní Dread Lords nás doslova přikovali k monitorům na dlouhé hodiny. Jednalo se vesmírnou tahovou hru přesně toho typu, u které si nad ránem říkáte: „Ještě jeden tah a jdu spát," ale snad nějakým kouzlem kurzor místo na Menu – Quit stále sjíždí na Turn, Turn, Turn… Hra se sice neobešla bez určitých chybek, ale jedním dechem je třeba dodat, že Stardock Entertainment svoje dílko hýčkají, neustále jej upravují a hlavně dbají hlasu svých fanoušků. A to se odráží i na Dark Avatar.

**„Z UMĚLÉ INTELIGENCE SI BUDETE RVÁT VLASY**

Datadisk přináší obrovský počet nových prvků, některých si všimnete na první pohled, další na povrch vyplavou až v průběhu dalšího hraní. Nová kampaň patří mezi ty nejvýraznější. Deset misí spojených příběhem s celou řádkou zvratů vám připraví zábavu na pěkných pár desítek hodin, ovšem další zábavu, nekonečnou jak samotný vesmír, přináší volná hra, ve které si můžete upravit vše přesně vašich potřeb. Do výběru připravených ras přibyly dvě nové a každá získala novou speciální schopnost, ale stále si lze vytvořit svoji rasu pěkně z gruntu. Nově si můžete nastavit i vlastnosti všech vašich protivníků. Chcete klidnější hru? Potlačte jejich agresivitu, přidejte důraz k sociálnímu a technickému výzkumu. Toužíte si prožít masivní mezigalaktickou válku? Není problém si vše řádně upravit.

Dokonce si lze pohrát i s nastavením, nakolik má umělá inteligence toho daného protivníka vytěžovat procesor, tahy se možná o něco protáhnou, ale výsledek rozhodně stojí za to. Právě umělá inteligence se v Dread Lords vyhřívala na vrcholu obdivu a Avatar jde ještě o kus. Sice si budete rvát vlasy, když při hraní na vysoké obtížnosti začnou protivníci bořit jednu vaši strategii za druhou a chytře využijí každé vaší projevené slabosti, ale pocit uspokojení po pokoření každého takto zdatného protivníka se snad nedá ani popsat. Možná díky kvalitní umělé inteligenci fanoušci hry ani netouží po multiplayeru.

Samotné jádro hry stojí na pevných základech původní hry, kterou obohacuje a vylepšuje na všech stranách. Výzkum byl zpřehledněn, nabobtnaly možnosti diplomacie, nově si lze užít spoustu zábavy i se skutečně užitečnou špionáží. Na hvězdné mapě najdete asteroidy, na kterých můžete postavit doly a propojením získat výrazné zlepšení vašich planet. Občas se stane nějaká výrazná událost výrazně ovlivňující dění – nákaza moru, občanské války, výbuch slunce…to jsou jen pouhé vrcholky ledovce. Je toho prostě spousta a nechybí ani kosmetická vylepšení v podobě obohacení designování vašich lodí či detailnější textury a celkově uhlazenější grafická stránka hry. Mohl bych sice popsat další stohy papíru, ale myslím, že to není třeba. Fanoušci už určitě úpěnlivě datadisk shání a těm ostatním doporučím zahrát si původní Dread Lords. Je to totiž ta největší ryba v (pravda) trochu vyschlém rybníčku tahových strategií.

**Karel Kališ**, *vedoucí konzolové sekce*
*Z neustálého hraní Silent Hunter chytil mořskou nemoc*

**GALACTIC CIVILIZATIONS 2: DARK AVATAR** **8,8**

VERDIKT

- Špionáž, obohacená diplomacie
- Nová kampaň
- Široké možnosti nastavení
- Perfektní umělá inteligence

- Hlavně pro hardcore fandy
- Pomalejší tempo
- Hrozí ztráta zaměstnání, rodiny, přítelkyně…

**Perfektní datadisk k výborné hře. Co víc dodat? V žánru tahových strategií jen velmi těžko budete hledat podařenější hru.**

# HRY ZA PAKATEL!

## Recenze budgetových titulů

### FABLE: THE LOST CHAPTERS

Běžné fantasy RPG? Tak to máme jednoho svalnatého hrdinu či proporcionálně nevyváženou hrdinku (ve prospěch horních partií), obří sekeru, 10 000 nepřátel, to vše v kulisách několika různorodých typů prostředí. Fable na to ale jde jinak. Staví vás do role obyčejného klučiny, který se nenarodil s mečem v ruce, ale bude muset projít těžkým výcvikem a až poté se vydat objevovat krásy a temné stránky světa. Právě možnost ovlivnit hrdinu od počátku jeho vývoje je jedním z nejsilnějších pout hry.

Výcvikem nic nekončí, dynamika je Fable vlastní i v pozdějších fázích. Váš avatar se vyvíjí nejen v souladu s klasickými RPG škatulkami (válečník/mág/lučištník), ale rovněž interakcí s okolním světem. V závislosti na svých činech získáváte kladnou či zápornou reputaci, přístup k rozmanitým typům úkolů a především postavám. Můžete svádět obyvatelky světa Albion, stát se závislými na některé z hospodských hazardních her nebo skupovat nemovitosti. Hlavní je samozřejmě boj s nepřáteli, pokud jste ale hračička, Fable vám nabídne mnohem víc.

DOUPĚ
KOUPĚ MĚSÍCE
PC
4/07

**[Platforma]** PC/Xbox **[Žánr]** RPG **[Výrobce]** Lionhead studios **[Vydavatel]** CD Projekt **[Rok vydání]** 2005 **[Lokalizace]** Titulky **[Cena]** 199 Kč (399 Kč Xbox) **[Vychází]** 26. dubna

**8,2**

### JUICED

Pohádku o ilegálních závodech v autech, které od sériových kolegů dělí stovky blyštivých a efektních doplňků, vyprávěla odjakživa série Need for Speed. Předloni však dostala velkého konkurenta. Juiced sice nakonec kvalit svého věhlasnějšího kolegy nedosáhl, přesto nabídl zajímavou alternativu. Základ je stejný – s obyčejným vozem vítězit v nejméně významných závodech, získávat peníze a pomocí nich ověšovat svůj vůz různými upgrady. Postupem času dojde na nové auto, otevřou se další závody a výzvy. Tvůrci do hry zahrnuli i problematiku gangů, takže se ve své komfortní garáži dočkáte rovněž spolujezdců a budete moci sami organizovat závody.

Ovládáním vozů je hra stylu Need for Speed velice podobná. Na absolutní realismus se tu nehraje, a i když od sebe rozeznáte auta s náhonem předních a zadních kol, jakýkoli náraz do překážky vás přesvědčí, že o věrnost Newtonovým zákonům tu nejde (auto se poničí vždy stejně). Hra se chlubí solidním počtem značek vozů i doplňků, takže pokud máte rádi puntičkářské vylepšování svého auta, rozhodně vás na pár hodin pobaví. U ostatních hrozí ztráta motivace po objevení všech typů závodů.

3
TEMPS 00 06 53
MEIL 00 00 00
4
N₂O
KM/H 145

**[Platforma]** PC **[Žánr]** Závody **[Výrobce]** Juice Games **[Vydavatel]** CD Projekt **[Rok vydání]** 2005 **Lokalizace]** Kompletní **[Cena]** 199 Kč **[Vychází]** 26. dubna

**7,1**

### AGE OF EMPIRES: COLLECTOR´S EDITION

I když se pořád mluví o rigidních a neoriginálních principech realtime strategií, je to opravdu chyba? Chtějí hráči něco víc? Obliba Age of Empires hovoří o opaku. Sběratelská edice shromažďuje do jedné krabice první dva díly série s datadisky, zabojujete si tak s Babylóňany nebo Římany ve starověku, ale i Turky, Angličany či Francouzi ve středověkém druhém dílu.

To vše na pozadí klasického konceptu žánru. Na začátku máte základnu a minimum surovin. Následuje obligátní kolečko vytěž (suroviny)-vybuduj (struktury)-rekrutuj (vojáky), které je v lepším případě korunováno vítězstvím nad podobně rozvinutým protivníkem. Oproti Warcraftu je hra mnohem rozvážnější, vybudovat armády zabere více času, a proto se tak neprosadila v multiplayerových kláních. Pro jednoho hráče (v případě, že se navíc jedná o milovníka historie) je však sběratelská edice Age of Empires jasnou volbou.

**[Platforma]** PC **[Žánr]** Realtime strategie **[Výrobce]** Ensemble Studios **[Vydavatel]** Playman **[Rok vydání]** 1999 **[Lokalizace]** Není **[Cena]** 599 Kč

**8,1**

**Honza Morkes,** zástupce šéfredaktora
Připravuje barikády na novodobé květnové povstání

#### GLORY OF THE ROMAN EMPIRE

**Solidní konkurence pro Caesara IV, navíc v češtině.**
[PC] [TOP Distributor] [199 Kč]

#### ALPHA PRIME

**Nedávno vzniklá akce na motivy příběhu Ondřeje Neffa.**
[PC] [Cenega] [499 Kč]

#### CONAN + FILMOVÉ DVD

**Multimediální kompilace hry od slovenských Cauldronů a jejího filmového vzoru.**
[PC] [Xzone] [599 Kč]

# KONZOLOVÉ RECENZE

Nahráváme současným konzolovým hitům

**KAREL KALIŠ**
vedoucí konzolové sekce

78 GOD OF WAR 2
PS2

80 BURNOUT DOMINATOR
PS2 | PSP

82 THE GODFATHER: BLACKHAND EDITION
WII

83 MEDAL OF HONOR: VANGUARD
PS2 | WII

84 THEME PARK
NDS

85 PRINCE OF PERSIA: RIVAL SWORDS
PSP

86 SHIN MEGAMI TENSEI: DIGITAL DEVIL SAGA 2
PS2

## STARÁ GENERACE SE NEVZDÁVÁ!

I když tempo konzolovému světu už drahnou chvíli diktují konzole nové generace, v tomto čísle Doupěte to absolutně není znát. PS3 ani Xbox 360 v minulém měsíci nepřinesli žádnou novou hru stojící za recenzi, a tak situaci zachraňovala stará dobrá PS2. Hlavní pozornost na sebe strhla pokračováním fenomenálního akčního hitu God of War. Brutální akce z prostředí antické mytologie vás dokáže vtrhnout do víru zběsilého dění, který rozhodně nelze opustit před pokořením závěrečného protivníka. Už tak zvýšenou hladinu adrenalinu vykopla do nebeských výšin závodní arkáda Burnout Dominator a oddych neposkytl ani další díl série Medal of Honor, tentokrát s přídomkem Vanguard.

Akční žánr prostě tentokrát vládl, což potvrzuje velebným pokývnutím i samotný kmotr z The Godfather: Blackhand Edition a sebevědomým úšklebkem tak trochu schizofrenní princ z Prince of Persia: Rival Sword. Ani taková procházka démony zamořeného depresivního světa v japonském RPG Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2 nás zrovna neuklidnila, a tak se jako pravý balzám na pocuchané nervy ukázalo zábavné tvoření zábavného parku v Theme Park DS.

## VZESTUP A PÁD PS3

Na evropské trhy konečně dorazila očekávaná konzole PS3 a prožila si přísloví jednou jsi dole, jednou nahoře na vlastní kůži. Launch proběhl vskutku famózně, ve Velké Británii se během pouhých dvou dní prodalo fantastických 165 000 kusů PS3, čímž předběhla Wii s 105 000 kusy i Xbox 360 se 70 000 a stala se konzolí s historicky nejlepším startem. Velmi dobře si PS3 vedla i v ostatních evropských zemích a jen tak mimochodem, i v Austrálii se stala nejprodávanější konzolí, dokonce tituly pro PS3 uzurpovaly devět příček ze žebříčku Top 10 (ta desátá hra je FF XII pro PS2) nejprodávanějších her. Na druhou stranu Nintendo i Microsoft měli velké problémy uvést při startu svých konzolí dostatečný počet kusů na trh. I tak je to úctyhodné číslo, ovšem už druhý týden zprávy mluvily o poklesu prodejů o děsivých 82 %. Těžko říct, co z toho plyne, snížení prodejů po uvedení konzole je pochopitelné a zprávy nezmiňují, jak si v této oblasti vedly konkurenční Xbox 360 a Wii. Zatím je velmi předčasné vyvozovat nějaké závěry o finálním rozložení sil na konzolovém bojišti.

**[78]** GOD OF WAR 2

**Krev, mytologie a zábava**
| PS2 |

**[80]** BURNOUT DOMINATOR

**Ještě rychlejší a zběsilejší**
| PS2 | PSP |

**[84]** THEME PARK

**Proč jezdit do Prátru, když máme NDS?** | NDS |

**[86]** DIGITAL DEVIL SAGA 2

**Temný RPG příběh se uzavírá**
| PS2 |

# GOD OF WAR II

## Tak tomu se říká hra v božském stylu

DOUPĚ
HRA MĚSÍCE
KONZOLE
4/07

Kam Kratos vstoupí, tam sto let pšenka nekvete. Rozhodně ne těm, kteří jsou mu nesympatičtí. Zjednodušeně řečeno to platí pro celý svět s výjimkou několika prsatých krasavic, kterým rád, často a efektně dokazuje, že není opravdový macho jen tehdy, když v ruce drží zbraň.

### Bohové jsou hajzlové

Je zajímavé, že dnešní věřící neustále mluví o boží lásce. Evidentně nehráli God of War a už vůbec ne jeho druhý díl. Co bůh, to podrazák, kruťas a necita. Říká se, že jací jsou lidé, takoví jsou i bohové. Pokud to tak je, dnes asi na Olympu sedí politici, podvodníci, násilníci a zloději. Není proto divu, že Kratos, náš pseudobožský hrdina dvou zcela božských her, byl svým ctitelům sympatický. Kam přišel, tam tekla krev, ale na podrazy si nepotrpěl. A netrpěl je ani vládci olympských bohů, Diovi. A že Zeus byl pěkná mrcha.

> „POTOKY KRVE, KTERÉ VÁM PŘIPADAJÍ PŘIROZENÉ

Snad se nebudete zlobit, když si na začátek vyjasníme, že zatímco v prvním díle si Kratos vystačil s bojem proti Aresovi, původnímu bohu války, v druhém už má sakra vyššího nepřítele. Jak známo, „one man show" funguje jen s pořádnou logistikou a solidním zázemím, takže Kratos musí mít spojence. Ti noví také nejsou žádní roztomilí chlapečci, ono vůbec mluvit o spojenectví je eufemismus. Titánům se ale samozřejmě Kratova honba za Diovou krví náramně zamlouvá. Pokud chcete pochopit proč, přečtěte si ještě před hraním staré řecké báje. Mimochodem, je to nesmírně pikantní počtení, teče z nich tolik krve, že hollywoodští scénáristé blednou závistí. Však také kde mohou, tam se antikou inspirují. Už kvůli rozkošným monstrům a hrdinům.

Kratos sám má ostatně zajímavý původ. Tatínek Pallás, jeden z titánů, bojujících kdysi proti olympským bohům, maminka Styx, přeměněná v řeku mrtvých, oddělujících podsvětí od světa lidí. Aby se v takovém milánkovi, prosáklém touhou po krvi a drsném sexu s krásnými ženami, nezhlédl někdo z tvůrců her, to by byl přímo zločin. A David Jaffe poslechl své vnuknutí, vzkřísil Krata do své hry, jejíž druhý díl překonává všechna očekávání.

### Druhý díl překonává první

Uvěřit, že pokračování hitu může být jak zajímavé, tak napínavé a bez zadrhávání, je problém. Ani takové legendy jako Hideo Kojima s Metal Gear nebo Shinji Mikami s Resident Evil nepřinesli dokonalý zážitek. David Jaffe evidentně druhý díl nosil v hlavě a moment, kdy mohl začít s jeho tvorbou, patrně připomínal prasknutí přehrady. Nápady se řítí celou hrou, před designem světa i monster musí člověk pokleknout a level design je jednoduše neuvěřitelný. Nakonec zkuste naplánovat v průměrné zemi trať pro rychlovlak. Tam jsou řeky, tam hory, jeden problém střídá druhý. A že se děj GoW 2 řítí jako ten nejrychlejší japonský Hikari.

Je mi až trapné mluvit o grafice. Tvůrci PC her mají dnes k dispozici stroje s grafickými kartami jako GeForce 8800, konzoloví zase mohou libovolně ždímat tříjaderné CPU a Xenos Xboxu 360 nebo dosud výkonově neodhadnutelný Cell a RSX v PS3. Přesto v žádné z her na zmíněné systémy nevidím tolik krásy, co právě v GoW 2, který běží na tak starém stroji, že současní dvacátníci chodili do sedmé třídy základky a patnáctiletí pařanští hard boys si hráli v uhláku na horníka, když se objevil na trhu. Zní to neuvěřitelné, ale je to sedm let, kdy PS2 začala svoji pouť. A po sedmi letech vývoje odkopnete všechnu nejmodernější konkurenci a sáhnete po GoW 2 z této prehistorické konzolky, abyste zařvali: To je ONO!

Odejít od hraní GoW 2 je v podstatě nemožná věc. Jste přibití k obrazovce, nechcete a ani nemůžete odejít. Vždyť se právě dostáváte k rozhovoru s titánem Atlasem, kterému z kamenného srdce proudí místo krve žhavá láva. Jak odejít, když se řítíte s koněm Pegasem s křídly z ohně temnou oblohou a svádíte boj s útočícími monstry? Lze vůbec vypnout přístroj, když jste právě šlehli svým bičem čtyřspřeží kovových koní vysokých snad půl kilometru a oni táhnou celý ostrov vodou? Jak opustit

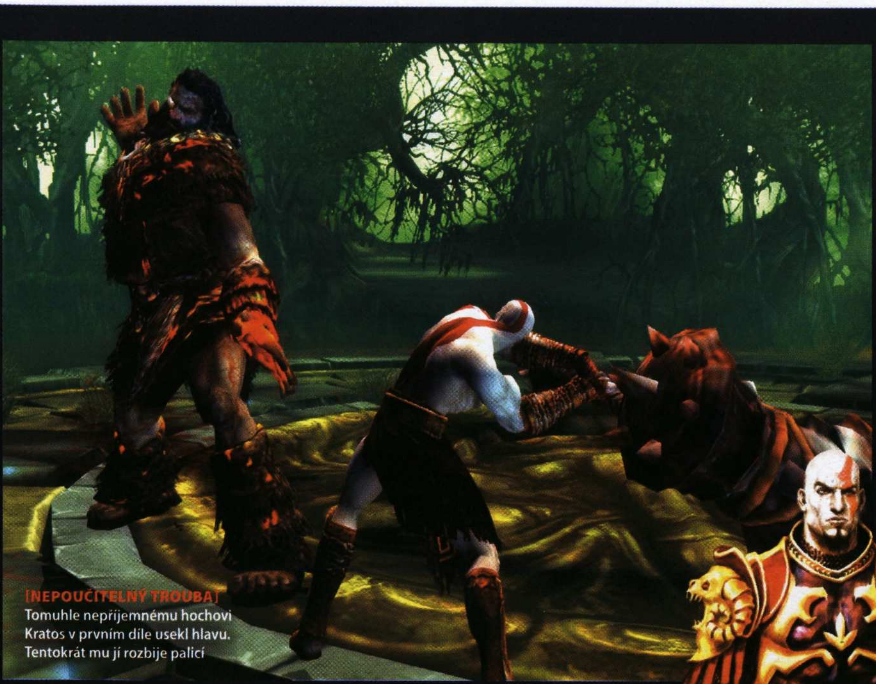
**INFO**

**[Žánr]** Akce
**[Výrobce]** Sony
**[Vydavatel]** Sony Czech
**[Homepage]**
www.godofwargame.com
**[Cena]** 1 999 Kč

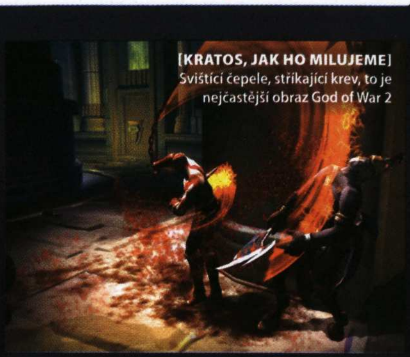
**PLATFORMA: PS2**

**KONKURENTI:**
God of War **9,3**
Devil May Cry **Nehodnoceno**
Ninja Gaiden **Nehodnoceno**

DOUPĚ
Video ze hry najdete na DVD 3/07



[NEPOUČITELNÝ TROUBA] Tomuhle nepříjemnému hochovi Kratos v prvním díle usekl hlavu. Tentokrát mu ji rozbije palicí



[KRATOS, JAK HO MILUJEME] Svištící čepele, stříkající krev, to je nejčastější obraz God of War 2

[BOJ V OBLACÍCH] Letecký simulátor to sice není, ale adrenalinová bomba ano

bažiny, v nichž nacházíte mrtvé vojáky, svědčící o právě proběhlém masakru, a vy ještě v dálce slyšíte zoufalý křik? Jde to obtížně a vy děkujete za šikovně rozestavené save pointy, na kterých si uložíte s předsevzetím, že jdete spát, abyste nakonec stejně pokračovali dál.

## Neuvěřitelné skutečnosti

Opravdu, GoW 2 je šílená hra. Připadáte si jako v mlýnku na maso. Freneticky mačkáte kombinace křížků, čtverečků, trojúhelníků a koleček, prohazujete zbraně, útočíte magií, chvíli bojujete ručními zbraněmi, abyste vzápětí vytáhli luk a sázeli do těla nepřítele magické šípy. Uskakujete, šplháte pomocí bodců po stěnách, visíte ze stropu jako zkrvavený pavouk, zabíjíte nepřátele na všechny způsoby a nemůžete přestat. Komické, že v tolika hrách už jsem viděl různá kouzla či stavy berserk, ale poprvé v GoW 2 se toto slovo naplňuje. Berserk se stává z vás. Schválně nechte někoho, ať vás nafilmuje po pěti hodinách nonstop hraní.

Někdy si říkám, že určité hře nadržuji. Je to titul mé krevní skupiny a jsem schopen omluvit i drobné chybky, nebo zdůvodnit, že to vlastně ani chybky nejsou. Ale tentokrát musím konstatovat, že akční hry typu Devil May Cry a spol. beru jako chvilkové zpestření herního života, nevěnuju jim nijak velkou pozornost. Podotýkám, že nenávidím přímá pokračování, kdy zůstane hrdina, svět, v němž se děj odehrává, a v podstatě i systém ovládání. Nepopírám, že původní GoW si mě získal, ale objevilo se dost věcí, které jsem titulu vytýkal, byť jsem nepopíral jeho vynikající kvalitu. Čekal jsem, že druhý díl strhám jako nechutné ředění vyčerpaného tématu. Tak tomu se říká omyl s velkým O, M, Y, L.

Proč? Za prvé Kratos prvního dílu není Kratem dílu druhého. Podařilo se ho perfektně doladit a hlavně v průběhu druhého dílu nechat ještě vyvinout, že nezůstal strnulou entitou. Ano, hajzl je pořád, bez debat. Dějová linie opustila kolbiště původního GoW a zůstalo z ní jediné, připomínka toho, kterak že se Kratos stal bohem války. Autoři předvedli, že svět antiky je veliký a mýtů, které využívali pro fabulaci děje, opravdu dostatek. Jakmile se tyto dvě věci, tvorba hrdiny a děje, úspěšně podaří, je v podstatě vyhráno. Samozřejmě, mohlo dojít k okoukání antických reálií, ale když se tým Davida Jaffeho úspěšně vyhnul prvním dvěma zákeřným pastem, tuto už jen s lehkostí přeskočil.

Po pravdě by mě dost zajímalo, kde bere art designér týmu nápady. Tak fantastické chrámy, sochy, ale i zmíněné bažiny či lesy se nevidí. Vše v dokonalé harmonii s level designem, takže vám Kratos nikde nezmizí, nebloudíte jako magoři po lokaci s němou otázkou, co asi chtěl autor naznačit, sice občas proženete mozek na vyšší obrázky, ale nikdy si u řešení nebudete připadat, jako kdybyste právě vyřešili paradox Schrödingerovy kočky otrávenou myší z idiotského Disney seriálu, který jste si naladili na televizi skryté šikovně v mrazáku. Puzzle mají logiku a především nápaditost.

## Co vytknout? Já nevím...

Marně přemýšlím, co hře vytknout. Vzhled skutečně obstojí i ve srovnání s nejmodernějšími hrami, nemusíte sice milovat kontextové ovládání, ale autoři zřejmě pochopili, že smyslem toho, když ukáží hráči na obrazovce symbol X, není chtít, aby ve zlomku pikosekundy vrazil palcem do požadovaného tlačítka, ale aby to udělal v rozumném intervalu. Díky vyváženému kontextovému a ryze akčnímu ovládání tak boje dostávají neuvěřitelný spád a famózní grafickou atraktivitu. Není nad moment, kdy Kratos vyrve Kyklopovi jeho jediné oko, nebo ulomí Ikarovi křídla.

Když jsme u těchto bohulibých (z pohledu boha války pochopitelné) činů, zajímavým počinem je chvála brutality. Chápu, že to není nic pro děti, ale nakonec to je problém rodičů, zda koupí osmiletému robátku hru, kde jasně svítí nápis, že je pro 18+. Brutalita je zábavná, sledovat, jak Kratos místo pohodlného rozseknutí bojovníka sáhne do jeho vnitřností a provede gejzíry krve doprovázenou vivisekci, však není bezúčelné. Za brutal kill sice dostanete navíc body, potřebné pro vylepšování zbraní a magie, ovšem zase více riskujete. Pochopitelně je hra díky tomu výrazně zábavnější. Na God of War 2 jednoduše není ani místečko nadbytečné, vše do sebe zapadá, a jestli bude třetí díl o tolik lepší jako druhý ve srovnání s jedničkou, koupíte si PS3 kvůli němu. Ale nepředbíhejme. Zatím mažte ke strojům a užívejte si.

**Ondřej Škoch**, stálý spolupracovník Doupěte
Čekatel na Final Fantasy XIII

### CO UVIDÍME V GOD OF WAR 3?

Zkoušel jsem si zahrát Genji pro Playstation 3. Jistě, ten šílený výkon je znát v každičkém detailu. Postavy jsou takřka dokonalé. Ale ve srovnání s God of War 2 v nich chybí to nepojmenovatelné cosi, co zaručuje úspěch. Na druhou stranu to byla zajímavá ukázka. Když takto vypadá prvogenerační titul na PS3 od týmu, který se v žádném případě nemůže rovnat hochům od GoW, jak bude vypadat GoW 3? Naprostá utopie.

### GOD OF WAR 2

**9,5**

**VERDIKT**

- ▲ Nádherný svět
- Doladěný bojový systém
- Božská atmosféra
- Level design bez chybek
- ▼ Strach, aby hoši úspěchem nezpychli a nezkazili GoW 3

**God of War 2 prý uzavírá fantastickou historii Playstation 2. Pokud by tomu opravdu tak bylo, je to pořádné bouchnutí, o kterém se ostatním, již zaniklým systémům jen může zdát. Zrodila se nová legenda.**

# BURNOUT DOMINATOR

## Až dosud to byla jen nedělní vyjížďka na piknik

Znáte ten pocit, kdy vás šílená akcelerace lisuje hlouběji do sedačky a vyráží vám z plic poslední zbytky dechu? Zrychlení vhání slzy do očí, zorné pole se rozostřuje, ale vy stejně zadupáváte plyn hlouběji do podlahy a prst natahujete k velkému červenému tlačítku se všeříkajícím nápisem nitro… Ve skutečnosti takový pocit zažije málokdo (až na automobilové závodníky), ale naštěstí tu máme sérii Burnout, která dopřává velmi podobný pocit z rychlosti i běžným smrtelníkům. Navíc se nemusíte bát, že když uděláte chybu, skončíte v autě slisovaném do velikosti krabičky od sardinek.

> **DOMINATOR JE MILÁ, PŘÍJEMNÁ, ALE HLAVNĚ ZÁBAVNÁ ROZLUČKA S BURNOUTEM NA PS2**

Burnout Dominator teoreticky na počítadle dílů přehazuje číslici pět, ale ve skutečnosti se jedná o verzi ve stylu „Special Edition". Žádná velká evoluce, ale vypíchnutí toho nejlepšího z předchozích dílů a doladění detailů. To pravé pokračování se k nám přiřítí v rytmu next-gen konzolí, Dominator je milá, příjemná, ale hlavně velmi zábavná rozlučka s Burnoutem na PS2.

### Brzdy? Co to jsou brzdy?

Pro neznalé, série Burnout se řadí do žánru arkádových závodů. Ovšem zatraceně agresivních arkádových závodů. Jak přicházely nové díly, tvůrci stále tlačili na pilu, ježdění se stávalo divočejším a bezohlednějším, až v podobě Revenge stvořili opravdový „masakr na silnicích", což dokumentoval jeden z prezentovaných nových módů, v němž jste měli za úkol způsobit co největší dopravní nehodu. S tím je konec. Dominator se vrací ke starším pokračováním. Stále se jedná o naprosto divokou a nespoutanou jízdu, při které místy opravdu napětím nedýcháte, ale též si užijete více závodění.

To má na svědomí hned několik prvků. Nejdůraznějším z nich je návrat řetězení burnoutů, tuším z druhého dílu. Co nejnebezpečnější jízdou si klasicky nabíjíte ukazatel forsáže. Po jeho naplnění získáte tzv. supercharge. Ve zkratce jde o to, že si ukazatel dobíjíte i při využívání boostu. Stačí opět jezdit jako sebevrah – co nejtěsněji míjet ostatní účastníky provozu, řezat zatáčky v plné rychlosti, skákat přes terénní nerovnosti… Pokud při takto zběsilé jízdě nikdy nepustíte tlačítko pro boost a nenabouráte, není problém si nabít nový ukazatel před vypotřebováním toho starého a jet nepřetržitě s boostem.

Tedy, problém to je. Vzhledem k ďábelské rychlosti jste rádi, že se vůbec udržíte na silnici a neproměníte se během několika pikosekund v poněkud abstraktní umělecký pokus na téma splynutí člověka se strojem (což v překladu znamená, že se vaše kousky z vraku nedostanou bez solidní dávky trpělivosti a pořádného otvíráku na konzervy). Ovšem postupem času, společně s tím, jak vaše jezdecké schopnosti rostou, neustále prodlužujete dobu, při které jezdíte v boostu, až si to nakonec šviháte jako stíhačka takřka od začátku závodu po protnutí cílové pásky.

Ostatně to máte za úkol v jediném novém módu jménem Maniac. Jeho cílem je získat co největší počet bodů

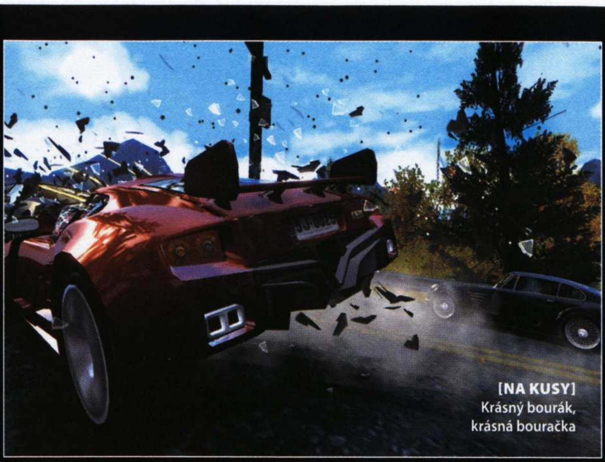
**Karel Kališ**, vedoucí konzolové sekce
Z neustálého hraní Silent Hunter chytil mořskou nemoc

### INFO

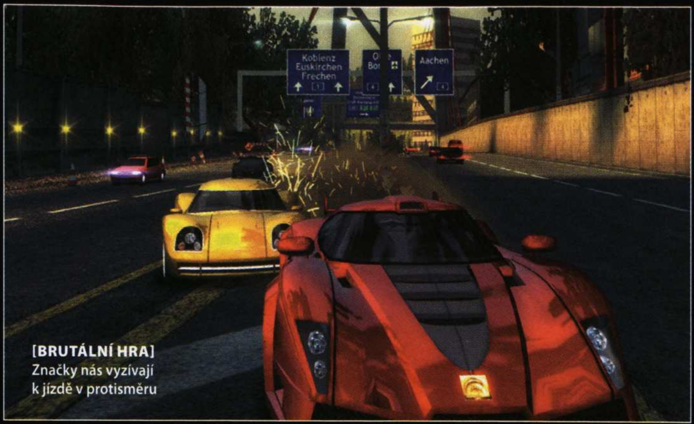
**[Žánr]** Arkádové závody
**[Výrobce]** Electronic Arts
**[Vydavatel]** Electronic Arts
**[Homepage]** burnout.ea.com
**[Cena]** 1 499 Kč

**PLATFORMA: PS2, PSP**

**KONKURENTI:**
Burnout: Revenge **9,1**
Ridge Racer 7 **7,8**
Motorstorm **8,2**



**[NA KUSY]**
Krásný bourák, krásná bouračka



**[BRUTÁLNÍ HRA]**
Značky nás vyzývají k jízdě v protisměru

## NEPLEŤTE SI BURNOUT S REALITOU!

- Ve své tovární Škodě Fabia nitro nenajdete. Ne, opravdu ne. To hezké kulaté tlačítko, které se po zmáčknutí rozsvítí a po chvilce vyskočí, je zapalovač cigaret.
- Rychlou a nebezpečnou jízdou nitro nezačne přibývat. Spíš naopak vám začne ubývat benzín a možná i peníze. To v případě, že vás zastaví nahněvaní pánové s legrační plácačkou.
- Za způsobení dopravní nehody sice též obdržíte body, ale za High Score neobdržíte zlatou medaili, ale přijdete o řidičský průkaz.
- Pokud skončíte v příkopě, je zbytečné dál sedět za volantem a čekat, až se automaticky vrátíte zpátky na silnici. Pravděpodobně se to nestane.
- Teď rozhodně neplácáme jen tak do větru, nedávný průzkum naznačil, že hráči počítačových her mají tendence při řízení více riskovat. Takže se bavte u Burnoutu, ale až sednete za volant, nezapomeňte, že na silnici nejste sami. Občas po ní jezdí i redaktoři Doupěte, takže pozor!

pomocí zřetězených burnoutů a šílené jízdy vyhnané do extrému. Jezdit takhle ve skutečnosti, aktuální Doupě dočtou maximálně vaši pozůstalí.

## Jak se vyrábí šrot

Poněkud paradoxně narazí na problémy s hraním Dominatoru hlavně fanoušci předchozího dílu. Revenge totiž představila prvek jménem traffic checking – kódové označení buldozer. Při jízdě ve vlastním pruhu jste mohli beztrestně narážet do ostatních automobilů, za což se vám dokonce i nabíjel boost. To už tentokrát neplatí. Každý střet se rovná expresnímu výletu na vrakoviště. Než si odvyknete narážet do okolo se plahočících aut, pěkně si zanadáváte, což je to za novinku. Zákaz střetů se naštěstí týká pouze běžného provozu, své protivníky smáznout můžete. Dokonce i musíte.

Opět nechybí obrovská porce spektakulárních takedownů, při kterých vyrábíte z protivníků šrot na tisíc a jeden způsob. Přimáčknout ke zdi, vytlačit do protějšího pruhu či vstříc mostnímu oblouku, dopadnout ze skoku na střechu protivníkova auta nebo třeba ve stylu japonských kamikadze s sebou vzít co nejvíce soupeřů v okamžiku vlastní destrukce – to je jen malý výčet možností Burnoutu, při kterých vzduchem létají kusy plechů, šplíchance hořícího benzínu a váš obličej zdobí škodolibý škleb. Nově můžete i pomocí takedownu na určitých místech odkrývat tajné zkratky. Detail, ale potěší.

## Vyleštěno, vybroušeno

Jak už jsem zmínil, Dominator nesází na převratné změny, ale drží se úspěšného schématu. A na jedničku! Opět je vysloveně radost závodit. Ovládání vejde okamžitě do krve, díky bohaté nabídce módů máte neustálou motivaci pokračovat v hraní a pocit rychlosti z jízdy nemá konkurenci. Občas si říkám, že chybí už jen sonický třesk, jak auta překonávají rychlost zvuku.

Po technické stránce se dá jen máloco vytknout, to samé sice už platilo pro Revenge, ale těžko říct, zda by dokázali tvůrci z dýchavičné PS2 vytáhnout ještě něco víc. Hudební doprovod ve formě licencovaných skladeb snad u EA nemůže už překvapit. Výběr slušný, ale do velké míry záleží na vkusu každého, i když brutálním závodům nic než pořádný nářez ani slušet nemůže.

Burnout Dominator není poznamenán nějakou zásadní chybou, až na absenci výraznějších novinek. Na druhou stranu tvůrci se nijak netajili tím, že Dominator takový prostě bude. Záleží jen na vás, zda do této „speciální edice" vrazíte peníze.

### BURNOUT DOMINATOR

**8,2**

VERDIKT

- Úžasný pocit rychlosti
- Pestrý mix módů
- Chytlavá hratelnost

- Žádné zásadní změny
- Rozporuplný systém odměn
- Chybí traffic checking

Neoficiální podtitul: Burnout 4,5. Nic nového, nic převratného, „jen" extrakt toho nejlepšího z předchozích dílů. Což není vůbec málo.

inzerce »

www.svetknihy.cz

3–6 5 2007

13.th SvětknihyPraha BookWorld Prague

mezinárodní knižní veletrh a literární festival

International Book Fair and Literary Festival

John Irving & Wilbur Smith V PRAZE!

CENTRÁLNÍ EXPOZICE:
Čtením objevovat budoucnost
Knihy z Německa, Rakouska a Švýcarska
TÉMA: Literatura a multimédia
MÍSTO KONÁNÍ: Výstaviště Praha
INCHEBA EXPO PRAHA

V PROSTORU LITERATURA A MULTIMÉDIA NAJDETE:
Pavilon filmu, multimédií a televize – filmy podle literárních předloh, audioknihy, DVD shop, internetové prezentace a jako úplná novinka Blu-ray Disc.

LITERATURU MŮŽETE VIDĚT I SLYŠET!

POD ZÁŠTITOU MINISTRA KULTURY A PRIMÁTORA HLAVNÍHO MĚSTA PRAHY
PRODUKCE: Svět knihy, s.r.o.
POŘADATEL: Svaz českých knihkupců a nakladatelů

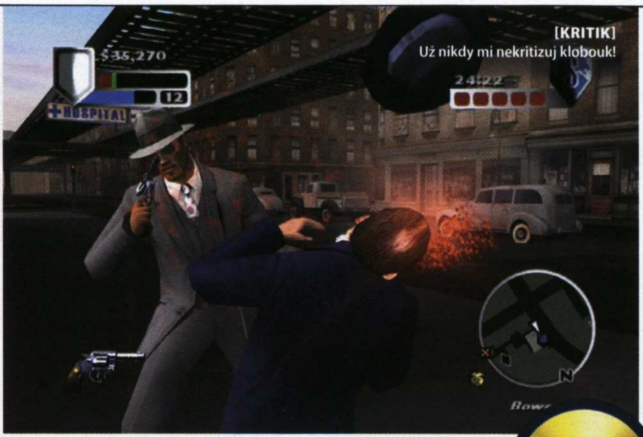
**INFO**

**[Žánr]** Mafiánská akce
**[Výrobce]** EA
**[Vydavatel]** EA Czech
**[Homepage]** www.ea.com/official/godfather/godfather/us/wii.jsp
**[Lokalizace]** Ne
**[Cena]** 1 499 Kč

**PLATFORMA: WII**

**KONKURENTI:**
Grand Theft Auto: San Andreas **9,5**
Mafia **9,0**
Driver **3,0**

**[STOPAŘE NEBEREME]**
Tohle auto nikde nestaví



**[KRITIK]**
Už nikdy mi nekritizuj klobouk!

**DOUPĚ**
Video ze hry najdete na DVD 3/07

# THE GODFATHER: BLACKHAND EDITION

## Buď loajální vůči rodině a ona ti to jednou vrátí na dětech

Veledílo Kmotr z pera Maria Puza snad ani netřeba představovat. Ostatně již loni jsme se dočkali jeho herní adaptace z dílen Electronic Arts a výsledek nebyl rozhodně špatný. Dnes si naši úctu a respekt snaží vydobýt ta samá hra, ovšem směřující na konzoli Nintendo Wii. Ta nabízí jednak nový obsah v podobě pěti nových zakázek k misím a také – a to především – netradiční ovládání pomocí wii-mote a nunchuku. Pokud jste tedy co do náplně hry čekali zcela jinou hru, asi budete lehce zklamáni.

Dějové zasazení příběhu zůstalo beze změny. Znovu získáváte možnost nahlédnout do Ameriky zasažené prohibicí, úplatnými policisty, ilegálními obchody s alkoholem, bílým masem, tajnými kasiny a jinými druhy protiprávní činnosti. Tohle všechno je ideálním podhoubím pro nekalé živly v čele s tamějšími mafiánskými rodinami, které proti sobě svádějí boje o nadvládu nad zkorumpovaným New Yorkem. Do toho všeho se zaplete i vaše maličkost, která je na úplném začátku jedno velké nic – jen mladý nýmand, jemuž mafiáni zastřelili otce. A snad abyste se vyrovnali s touto velkou ztrátou, přidáváte se k mafiánské rodině Corleonů, kde se snažíte z řadového pěšáka prodrat na co nejvyšší místa.

Od toho se odvíjí i náplň misí, kdy je vaše snaha jednak směřována k postupu příběhem, stejně jako toužíte vydělat peníze na fungování. Na to jsou zde de facto dva způsoby – buď přijmete nabídky svých služebně starších kolegů na nějakou tu službičku, nebo se – což je jistější – vydáte do víru velkoměsta přesvědčovat drobné živnostníky, že peníze investované do vaší ochranné ruky se jim rychle zhodnotí.

### KONTAKTNÍ SOUBOJE V PRAXI

I když je ovládání střelných zbraní pomocí wii-mote a nunchaku během soubojů s mnoha nepřáteli spíše utrpením než zábavou, samotné zastrašování a pěstní souboje jsou zmáknuty na jedničku. Chvíli vám asi bude trvat, než si všechny pohyby osvojíte (není jich málo), jakmile se tak stane, kontaktní potyčky si oblíbíte. Jedním stisknutím tlačítka můžete nepřítele uchopit, zvednutím rukou nahoru jej vytáhnete za límec a mrsknutím odhodíte někam na stranu. Jiný pohyb vyvolá levý nebo pravý hák, políček do tváře či kopnutí. Prostředí jsou navíc navržena tak, že jich můžete využívat ve svůj prospěch. Například pokud je někde římsa, není nic snazšího, než k ní protivníka dotáhnout a ve vhodný okamžik jej postrčit přes její okraj.

Základem herního Kmotra je rozlehlé město, po němž jsou rozesety zmíněné krámky a obchůdky. V tomto ohledu se hra podobá starému dobrému Grand Theft Auto, v němž také můžete zabavit jakékoliv vozidlo, na které máte zálusk, a potom se s ním vydat, kamkoliv se vám zachce. Postupně plníte úkoly, bojujete s nepřátelskými rodinami, policisty či civilisty, rozvíjíte své schopnosti v několika oblastech a šplháte v rodinné hierarchii výš a výš. Několik prvních hodin se budete královsky bavit, ovšem po nějaké době se dostaví mírný stereotyp, který nezachrání ani hutná atmosféra a relativní spád.

Paradoxně to, co mělo být jedním z hlavních taháků hry, tj. ovládání za pomoci wii-mote a nunchuku, je často o nervy. K infarktovým situacím dochází zejména ve chvílích, kdy proti vám stojí značná početní převaha a nepřátelé útočí z více než jednoho směru. V takových okamžicích je takřka nemožné rychle zareagovat, takže pokud mají nepřátelé silnější zbraně, stačí pár sekund a ukazatel vašeho zdraví začne klesat s rychlostí parašutisty letícího volným pádem k zemi. Zvyknete si proto postupovat mnohem obezřetněji a jednotlivé útoky promýšlet. Mnohdy to však není možné a po několika neúspěšných pokusech raději frustrovaný úkol obejdete.

> **PROHIBICE, ÚPLATNÍ POLICISTÉ, ILEGÁLNÍ OBCHODY S ALKOHOLEM**

Výsledné snažení vývojářů z Electronic Arts je lehce na pováženou. Máme tu poměrně solidní hru, která vás k sobě připoutá zajímavým příběhem a určitě nabídne výtečnou zábavu na mnoho hodin. Na druhé misce vah ovšem leží spousta drobností, které by chtěly více dotáhnout nebo rovnou předělat. To se týká třeba zmíněného ovládání nebo grafické stránky, která vypadá místy příšerně. Nebýt těchto nedostatků a mírného pocitu stereotypu, jenž se zaručeně dříve či později dostaví, mohl The Godfather: Blackhand Edition mířit ještě výš.

### THE GODFATHER: BLACKHAND EDITION

**7,2**

VERDIKT

- Napínavý příběh
- Ztvárnění postav
- Atmosféra, občas souboje

- Zastaralá grafika, problémy s ovládáním
- Po čase stereotypní
- Fyzikální model aut

The Godfather: Blackhand Edition je veskrze povedená hra, která ovšem trpí několika zásadními nedostatky, kvůli nimž hraní nebude rozhodně procházkou růžovým sadem. Pokud je ale překonáte, vybraní jedinci z téhle mafiánské smetánky vám budou více než důstojnými společníky. Rozdíly oproti původním verzím jsou však minimální.

**Michal Ader,** vedoucí DVD přílohy
Ten, který miluje teplé jaro

# MEDAL OF HONOR: VANGUARD

## Občas by i vývojáři měli dostat přes prsty

Dlouhých osm let. Tak dlouho již přežívá, bobtná a šíří se (mnohdy jako mor, bez urážky) série Medal of Honor po herních lovištích. Její pravou slávu jsme zažili na PC a PS2, odkud se všemožnými směry a způsoby vypravila také na zbylé platformy. Jenže posledních několik měsíců jako by veškeré válečné šílenství ztratilo šmrnc: série přešlapuje na místě, nové hry jsou vlastně těmi starými, jež vývojáři přecedili a přisladili umělým sladidlem, které nám beztak nechutná. Vanguard přicházel s příslibem, že k zažitým mechanismům (verze pro PS2) přidá alternativní ovládání na Wii – ale ani v jednom případě nebudete skákat radostí.

> **POCITOVĚ VANGUARD NEPŘINÁŠÍ ŽÁDNOU ZMĚNU**

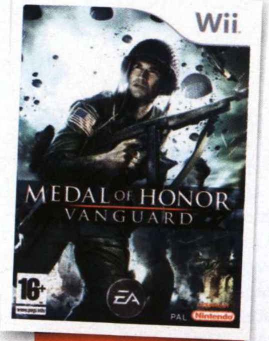
Karty jsou přitom jasně rozdány. Nezkušená 82. výsadková divize, jejímž členem je i vaše herní alter ego, desátník Frank Keegan, vyskakuje (možná spíše vypadává) z letadla kdesi na Sicílii. Hráč je jako vždy konfrontován s citáty slavných osobností (to když si Eisenhower dovolil zmínit, že nevěří výsadkářům), přistává v týlu italských jednotek, kde může spravedlivý boj proti utlačitelům Evropy začít. Tím ale také končí jakékoliv naděje hráče, který by očekával víc než jen „další" díl série.

Nejde o to, že by v jádru bylo něco prohnilého. Stále zde máte relativně silný příběh, dobře navržené mise, velké exploze, směs rychlých přestřelek i bojů s tanky, autentické zbraně a výjimečně také chvilky, které utkví v paměti. Bohužel to všechno připomíná oblíbené jídlo, na které jste si v jeden týden zašli hned několikrát. Zatímco poprvé se nemůžete nabažit jeho chuti, při páté návštěvě cítíte pocit znechucení – a někdy se vám chce i zvracet.

Skutečné inovace byste spočítali na prstech jedné ruky – a nebudete jich přitom potřebovat ani polovinu. Zapomeňme na přísliby o novátorské hratelnosti, kdy má být pouze na hráči, zda zvolí pomalý postup hrou a likvidaci nepřátel z dálky, nebo akční postup se samopalem po boku. Pocitově Vanguard nepřináší žádnou změnu, přestože je hráč čas od času nucen zvolnit a zklidnit hladinu adrenalinu v krvi. K pomalému postupu přes nepřátelské linie ale nejste nuceni jen chybějícím ukazatelem zdraví (zranění indikují červené skvrny na obrazovce, ale na tento nový trend jste si jistě zvykli). Hlavní problém se ukrývá v nešťastném rozmístění checkpointů a častém opakování hry do chvíle, než pochopíte, že odstřelování nepřátel z úkrytu je zkrátka bezpečnější.

Ano, našla by se i příjemná, ovšem nikoliv unikátní inovace číslo 2. Jak již bylo představeno jinde a o několik měsíců dříve, spolubojovníci po vás řvou polohu nepřátel a informují o hrozícím nebezpečí, což je chytře za pomoci titulků převáděno přímo na obrazovku. Kdo dříve jen těžce zachytával anglické výkřiky spolubojovníků, tuto výpomoc docení. Zvláště, když je hra lokalizována, byť překlad sám o sobě nelze hodnotit jinak než jako průměrný.

Smířit se musíte i s nevyvážeností v řadě oblastí. Umělá inteligence nepřátel je postavena na předprogramovaných vzorcích chování (nepřátelé dělají stále to samé, nezaregistrují ani to, pokud jim vpadnete do zad), citelnější podpory se nedočkáte ani z vlastních řad. Zamrzí i poněkud nevyvážená obtížnost, která se tři ze čtyř kampaní (zavedou vás ze Sicílie do Francie, posléze do Holandska a Německa) drží při zemi, aby v posledním dějství vystoupala a nechala hráče řadu dlouhých misí opakovat znovu a znovu. Zas a znovu se také ptám, proč by se Vanguard měl stát ozdobou vaší domácí sbírky. Rada je nicméně jednoduchá. Pokud se vám stále rozpalují lýtka v bojových vřavách, jste tu správně. Ostatní ruce pryč.



### SPECIFIKA VERZE PRO WII

Po Call of Duty 3 je Vanguard teprve druhou pravověrnou střílečkou, která prověřila schopnosti Wii. Na rozdíl od prvně jmenované hry ale Vanguard přichází na konzoli v prakticky shodném grafickém kabátku, jakým se pyšní na PS2 (Call of Duty 3 pro Wii bylo znatelně graficky osekáno), na druhou stranu ale nevyužívá všech možností ovladače. Základy ovládání jsou zcela běžné (s Wii remote míříte, pomocí Nunchaku ovládáte pohyb), Vanguard přidává i některé novinky navíc (lepší práci s granáty, jednoduchou otočku o 180 stupňů, příjemnější vykukování zpoza rohů), přesto jsou míření a pohyby strnulé, protože nedovolují tak precizní ovládání jako v případě Call of Duty 3.

### MEDAL OF HONOR: VANGUARD

**5,1**

VERDIKT

- Rozmanitost herní náplně
- Stavba některých lokací
- Česká lokalizace

- Žádné zřetelné novinky
- Nevyvážená obtížnost
- Slabá umělá inteligence

Chtělo by to více snahy, aby byl Vanguard víc než jen další z řady válečných střílecek. Doporučujeme verzi pro PS2, ovládání na Wii není ani zdaleka optimální.

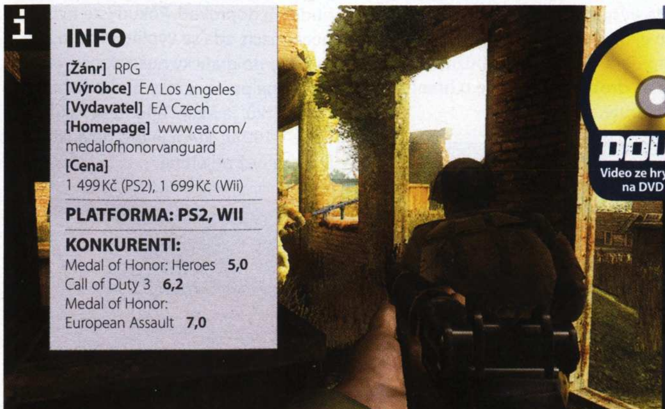
### INFO

**[Žánr]** RPG
**[Výrobce]** EA Los Angeles
**[Vydavatel]** EA Czech
**[Homepage]** www.ea.com/medalofhonorvanguard
**[Cena]** 1 499 Kč (PS2), 1 699 Kč (Wii)

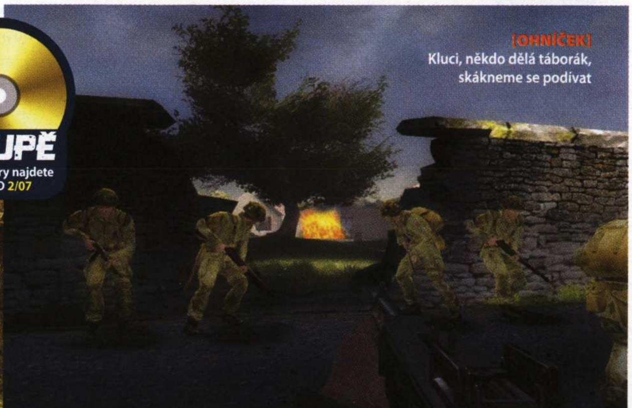
**PLATFORMA: PS2, WII**

**KONKURENTI:**

| | |
|---|---|
| Medal of Honor: Heroes | **5,0** |
| Call of Duty 3 | **6,2** |
| Medal of Honor: European Assault | **7,0** |



**DOUPĚ**
Video ze hry najdete na DVD 2/07

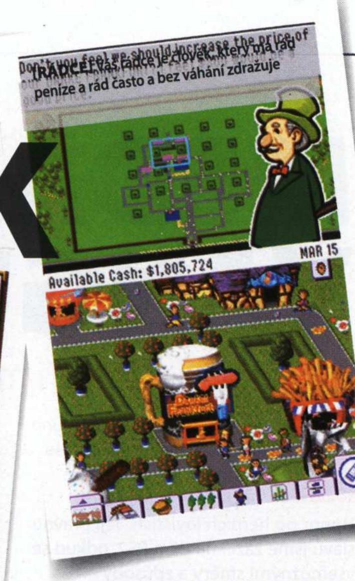


[OHNÍČEK]
Kluci, někdo dělá táborák, skákneme se podívat

**Kamil Gric,** šéfredaktor
Přitahují ho už jen ladné křivky 2D grafiky

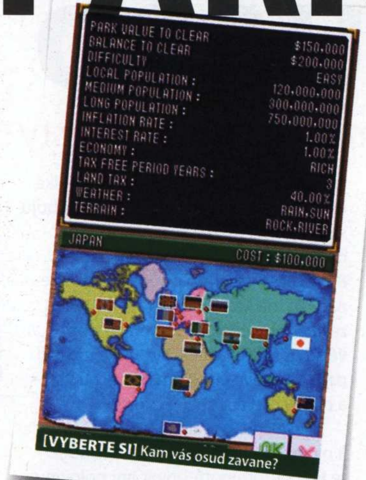
# THEME PARK

## Zhluboka se nadechněte, jedeme z kopce



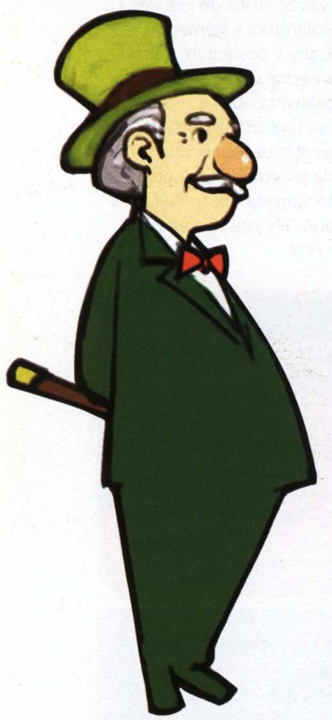
[RADCE] Váš rádce je člověk, který má rád peníze a rád často a bez váhání zdražuje

Don't you feel we should increase the price of
Available Cash: $1,805,724
MAR 15



```
PARK VALUE TO CLEAR              $150.000
BALANCE TO CLEAR                 $200.000
DIFFICULTY                           EASY
LOCAL POPULATION :            120.000.000
MEDIUM POPULATION :           300.000.000
LONG POPULATION :             750.000.000
INFLATION RATE :                    1.00%
INTEREST RATE :                     1.00%
ECONOMY :                            RICH
TAX FREE PERIOD YEARS :                 3
LAND TAX :                         40.00%
WEATHER :                        RAIN.SUN
TERRAIN :                      ROCK.RIVER
JAPAN
                           COST : $100.000
```

[VYBERTE SI] Kam vás osud zavane?



Ptáte se, co říkáme na příchod legendárních značek na handheld DS? Jásáme, těšíme se a bojujeme o každou hru. Konečně se začíná potvrzovat pravidlo, že co je malé, chudé a neatraktivní, může být také nebývale zábavné – a především se může zatraceně dobře prodávat. Electronic Arts si letos na jaře uvědomili, že mimo sportovních sérií drží v rukou také další „kulturní dědictví": Sim City nebo Theme Park, který ve verzi pro DS dorazil jako první.

Předně: Theme Park nedotahuje koncept budování zábavního parku až k drobnostem, které jsme viděli na PC. Nechybí základní módy v čele se Sandbox, simulací, nebo kompletním módem, jenž v sobě kombinuje vše zmíněné. Absentuje ale myšlenka návštěvníka coby důležité součástky hry (nebudete uvažovat o jednotlivci, pouze o celku), zapomeňte na projíždění se po atrakcích (technické omezení handheldu) a také herní mechanismy občas nepříjemně selhávají (komplikované ovládání zaměstnanců, struktura menu a další).

Přesto budete v prvních okamžicích u hry přilepeni stejně jako u prastarého PC vzoru. Nejdříve vystavíte cestičky všude okolo, k nim i premiérovou atrakci a otevíráte! První problém? Zapomněli jste na prostor pro utváření front, návštěvníci jsou hladoví a stěžují si, že se po parku nevyznají. Na řadu přichází tvorba stánků s občerstvením (mimo ceny zde ovlivňujete i množství ingrediencí!), umísťujete cedule pro snadnou orientaci po parku (vezmete ceduli, označíte atrakci, na niž má upozorňovat, a poté ji umístíte na vybrané místo), najímáte opraváře, abyste je vzápětí využili u první nefunkční atrakce. A tak to funguje stále dokola, nikoliv snad všedně či jednotvárně. Překvapí vás požadavky návštěvníků, musíte se zabývat výzkumem a mohl bych pokračovat dál a dál.

> **„VYSTAVÍTE CESTIČKY VŠUDE OKOLO, K NIM PREMIÉROVOU ATRAKCI A OTEVÍRÁTE!**

Ten nejdůležitější úkol se však ukrývá až v těch fázích hry, kdy od výstavby přecházíte k provozu parku. Maximální důraz je kladen na vyvážení spokojenosti zákazníků a příjmů do vaší „zábavné" pokladny. V průběhu hry vám navíc sekunduje jeden ze čtveřice rádců, kteří snadno odhalí díry jak co do výstavby parku, tak i v otázkách jeho ekonomického chodu. Obecně vzato není Theme Park obtížnou hrou a až na drobné výjimky se u hraní příliš nezapotíte.

Bohužel, Theme Park ztrácí body v jedné z dovedností, která je ostatním „DSkovým" hrám vrozená – v jednoduchosti ovládání a přívětivosti k hráči. Řada jednoduchých postupů je řešena zdlouhavě, to když je hráč nucen potvrzovat volby v menu nikoliv jednoduchým kliknutím na ikonku, ale zakreslením kolečka kolem ní. Na pohled je to možná hezké a efektní, ale v případě strategie, v níž jste v krizových momentech nuceni rychlým překlikáváním zabránit ještě větší újmě? Bohužel ani samo rozeznávání stylusem nakreslených koleček není stoprocentní, běžně je opakujete více než jednou a to dojem z jinak příjemné a nenáročné hratelnosti kazí.

Dojem z grafické stránky, která – ač strohá a pouze v dvojrozměrném podání – připomíná svůj PC vzor, je veskrze příjemný. Drobné problémy v čele se zakrýváním cestiček a některých nižších objektů hře brzo prominete (jednoduše si zvyknete, že nemůžete vidět do všech zákoutí), skutečně otráví jen jednotvárný zvukový a po čase také hudební doprovod. Pokud jste nyní na pochybách, zda se vyplatí investovat penízky do graficky neatraktivní vzpomínky na prvopočátky budování zábavních parků, já říkám ano. Také kvůli ceně 1 199 Kč, která je pro novinku na DS více než příjemná.

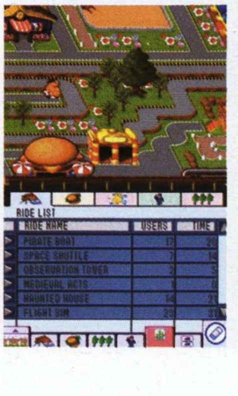
**Kamil Gric,** šéfredaktor
Přitahují ho už jen ladné křivky 2D grafiky

### INFO

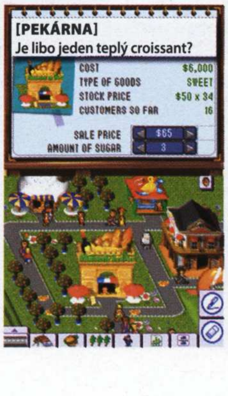
**[Žánr]** Budovatelská strategie
**[Výrobce]** EA Japonsko
**[Vydavatel]** EA Czech
**[Homepage]** Není
**[Cena]** 1 199 Kč

**PLATFORMA: NDS**

**KONKURENTI:**
Theme Park (PC) **7,0**
The Urbz: Sims in the City **Nehodnoceno**
Sim City **Připravuje se**

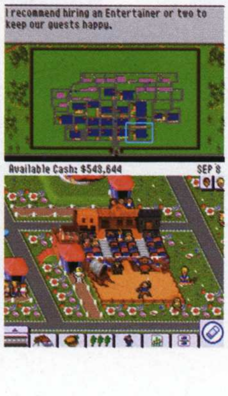


```
RIDE LIST
RIDE NAME            USERS  TIME
PIRATE BOAT             17    20
SPACE SHUTTLE            7    14
OBSERVATION TOWER        3     5
MEDIEVAL ACTS            0     0
HAUNTED HOUSE           14    21
FLIGHT SIM              29    31
```



[PEKÁRNA]
Je libo jeden teplý croissant?

```
COST                $6,000
TYPE OF GOODS        SWEET
STOCK PRICE       $50 x 34
CUSTOMERS SO FAR        16
SALE PRICE             $65
AMOUNT OF SUGAR          3
```



```
I recommend hiring an Entertainer or two to
keep our guests happy.
Available Cash: $543,644                SEP 8
```

### THEME PARK

**7,1** VERDIKT

- Zábavné a nápadité jako originál
- Dostatek módů
- Řada drobností, které potěší

- Ovládání mohlo být přívětivější
- Slabá technická stránka

**Možná hraje roli nostalgie: přesto je i přes technické rezervy Theme Park na DSku stejně zábavný a nápaditý jako jeho dnes již třináct let starý vzor.**

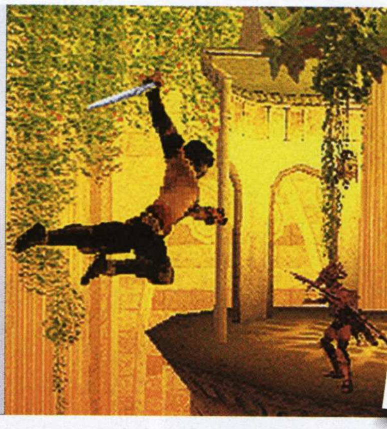
**INFO**

**[Žánr]** Akce
**[Výrobce]** Ubisoft
**[Distributor PSP verze v ČR]** Cenega
**[Distributor Wii verze v ČR]** Conquest
**[Homepage]** www.princeofpersiagame.com/uk/psp/index.php
**[Lokalizace]** Ne
**[Cena]** 1 599 Kč (PSP), 1 999 Kč (Wii)

**PLATFORMA: PSP, WII**

**KONKURENTI:**

| | |
|---|---|
| PoP: Revelations | **7,0** |
| PoP: Two Thrones | **9,0** |
| PoP: Warrior Within | **7,9** |



# PRINCE OF PERSIA: RIVAL SWORDS

## Hra šesti „pé" aneb port Prince Perského podruhé pro PSP

DOUPĚ
Video ze hry najdete na DVD 2/07

**Martin Demiger,** *stálý spolupracovník Doupěte*
Mazal lyžu dlaňou, aby mu jela z kopca

Další levoboček slavné série pro handheldy? Situace z minula, kdy si nad Prince of Persia: Revelations odplivl nejeden recenzent (hráči pak koupi titulu raději ani neriskovali), se naštěstí neopakuje. Tedy ne že bychom se dočkali zcela nového pokračování – Rival Swords plně vychází z Two Thrones podobně jako Revelations z Warrior Within – autoři se však poučili z předchozích chyb a konečně na PSP přinesli titul, za který se nemusí stydět.

Pokud jste hráli poslední díl z novodobé série Prince of Persia, příběh Rival Swords pro vás nebude ničím novým. Ostatní vězte, že půjde o dva pololidi/polobohy (záleží na úhlu pohledu): krásnou Kaileenu a jejího milence původem z Persie, který zároveň zastává roli hlavního hrdiny hry. Kaileena se vrací z Ostrova Času do Babylonu, kde hledá klid a mír. Najde ale všechno, jen ne to – a nakonec je zabita před zrakem svého milého Prince. Ten se nevzdává a okamžitě začíná realizovat chytrý plán, jak své lásce vdechnout zpátky život. A po cestě se ještě hodlá všem pořádně pomstít.

Podobnost s Two Thrones lze pozorovat na každém rohu. Změnu v podobě nových misí, které Ubisoft s nadšením avizoval, se dokonce autoři ani neobtěžovali začlenit do kampaně. Jednoduše je máte přístupné přímo z menu. Na druhou stranu si není nač stěžovat. Dojmy z hraní na displeji malého handheldu jsou natolik jiné, že Rival Swords poslouží i majitelům původní hry. O nováčcích ani nemluvím – ti budou přímo nadšeni.

### JAK JE NA TOM WII VERZE?

Rival Swords vychází nejen pro PSP, ale zároveň také pro Wii. Obsahově se obě verze liší jen mírně: Wii se chlubí pohybovým ovládáním a lepší grafikou, majitelé PSP se zase mohou těšit na jednoduchý multiplayer a několik extra levelů. Ze vzájemného srovnání však vychází jako vítěz „malá" verze hry. Ačkoliv je ovládání na Wii intuitivní, nemohu si pomoct – s gamepadem, případně na PSP jsem si Princovo dobrodružství užil více.

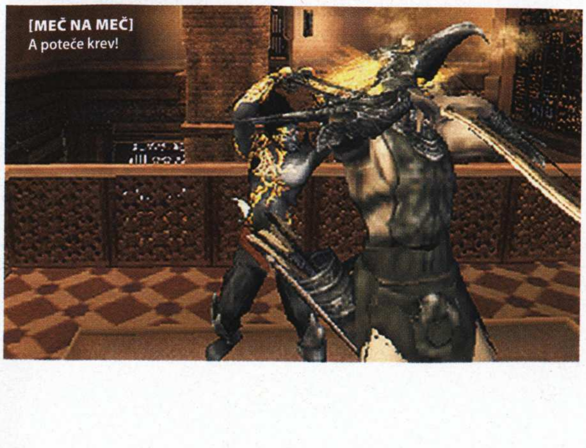
HODNOCENÍ WII VERZE:
**7,0**

Ptáte se, v čem se Rival Swords liší od svého handheldového předchůdce, když jde také o pouhý port z „velké" série? Největší rozdíl vidím v ovládání. Kámen úrazu z minula se tentokrát povedlo obrousit na hladký oblázek. Časté střídání činností a především propracovaný soubojový systém tak mají konečně šanci vyniknout. Nemusíte totiž myslet na to, kam s kterým prstem – stačí sledovat dění na displeji, ovládání se již po několika minutách zautomatizuje. Pohádka. Velkou měrou se na lepších dojmech z hraní podílí také vylepšená technická stránka. Ne že by snad grafika byla výrazně hezčí – podařilo se ale konečně vyladit engine natolik, abychom už nemuseli být svědky otravného sekání. A to se počítá.

> **„OVLÁDÁNÍ SE JIŽ PO NĚKOLIKA MINUTÁCH ZAUTOMATIZUJE**

Zajímavě je vyřešena přítomnost Princova temného alter ega (i zde jej písky času hned na začátku vyvolají). Že se charaktery střídají během kampaně, čímž ji mimochodem příjemně oživují, se dalo očekávat. Nově se ale využívá odlišnosti Princových podob v multiplayeru. Jeden hráč ovládá normálního Prince, druhý jeho temný protějšek, oba jsou vrženi do stejného levelu a vzájemně si kladou pasti. Multiplayer sice nevydrží dlouho (pouze ve dvou to přeci jen není ono), přesto ale jde o vítanou novinku.

Rival Swords jsou pro mne příjemným překvapením. Po předešlém fiasku bych nečekal tak razantní zlepšení. Znalci původních Dvou trůnů by sice mohli namítat cosi o plagiátorství, běžný hráč, který si posledním z Princových dobrodružství neprocházel měsíc co měsíc, však bude spokojen. Princátko konečně dorazilo na PSP v plné síle.



**[MEČ NA MEČ]**
A poteče krev!

**PRINCE OF PERSIA:**
**RIVAL SWORDS**

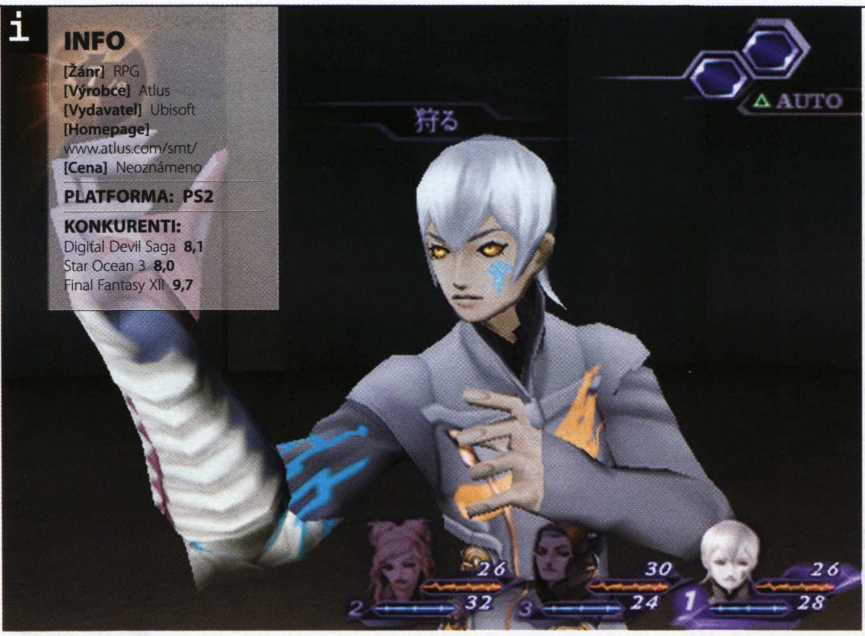
**8,1**

VERDIKT

- Skvělé ovládání
- Dvě podoby Prince
- Nové mise
- Versus multiplayer
- Grafika bez otravného sekání

- Nic extra nového
- Nové mise nejsou začleněny do příběhu

**Vše zlé zapomenuto. Rival Swords konečně na PSP přivádí naše oblíbené princátko se vším všudy: návyková hratelnost a precizní grafika jsou samozřejmostí, novinkou je pak „versus multiplayer" a skvěle zvládnuté ovládání.**

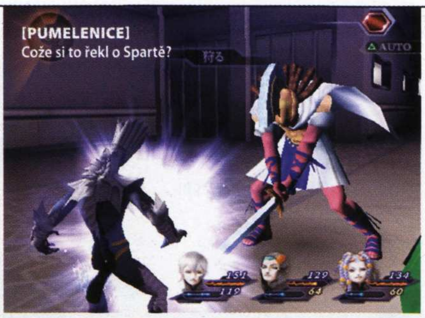


**INFO**

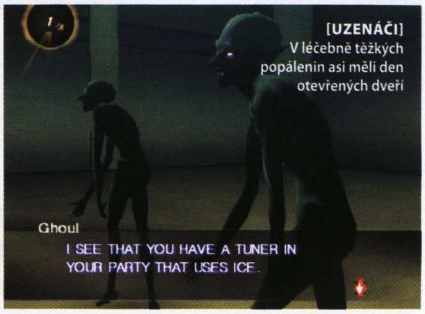
**[Žánr]** RPG
**[Výrobce]** Atlus
**[Vydavatel]** Ubisoft
**[Homepage]** www.atlus.com/smt/
**[Cena]** Neoznámeno

**PLATFORMA: PS2**

**KONKURENTI:**
Digital Devil Saga **8,1**
Star Ocean 3 **8,0**
Final Fantasy XII **9,7**



**[PUMELENICE]**
Cože si to řekl o Spartě?



**[UZENÁČI]**
V léčebně těžkých popálenin asi měli den otevřených dveří

Ghoul
I SEE THAT YOU HAVE A TUNER IN YOUR PARTY THAT USES ICE.

# SHIN MEGAMI TENSEI: DIGITAL DEVIL SAGA 2

## Předehra skončila a nic není, jak se zdá

V minulém díle jste viděli: *Podivný svět jménem Smetiště je bezútěšné místo, kde má smrt své letní sídlo. Zdejší pravidelnou zábavou a vlastně také nutností pro přežití se stalo neustálé válčení mezi šesti rozdílnými klany. Serph je velitelem jednoho z těchto klanů – Embryoni. Při jedné potyčce s nepřáteli náhle z nebe spadne podivný artefakt. Uvnitř něj se skrývala tajemná černovlasá dívka. Objev artefaktu měl však ještě jeden efekt – většina obyvatel se začala proměňovat v démony s neukojitelným hladem. Serph se ujal dívky, která si však nic nepamatuje. Jak se ovšem ukáže, je právě ona klíčem, který otevře cestu k cíli, kvůli jemuž všichni bojují – vystoupání na vrchol Svatyně Karmy a dosažení nirvány…*

Sérii Shin Megami Tensei máme rádi. Svojí temnou a depresivní atmosférou dokáže navodit sžíravé pocity, oproti kterým jsou ostatní RPG veselou rodinnou oslavou. Tvůrci si často pohrávají s myšlenkami, na které jiní nemají žaludek. Stejně tak stírají hranice mezi dobrem a zlem, hlavní postava nikdy není hrdina v nablýskané zbroji, který jde nakopat temnému pánovi jeho temné pozadí, aby zachránil princeznu a žil s ní šťastně až do smrti. Nic takového. Žádné vítězství, záchrana světa, sladká odměna, nic. Jen hořký pocit v ústech a otupělý pohled.

Podobně končil první díl RPG Digital Devil Saga. Dvojka načatý příběh dokončuje a doplňuje odpovědi na některé otázky. Nechci vám nic zbytečného prozrazovat, proto jen poodhalím, že pokračování nabízí daleko víc příběhových pasáží. Výborných pasáží.

Dvojka opravuje a vylepšuje většinu věcí, na které jsme si minule stěžovali. Náhodné souboje, mor všech japonských RPG, jsou tu sice stále, ale jejich četnost znatelně poklesla. Pořád se jedná o hru stavějící na bojích a prolézání poměrně generických dungeonů, ale častější příběhové vsuvky tentokrát boří stereotyp účinněji.

Základní myšlenka, tedy proměna vašich postav v démony, zůstala, stejně jako poněkud netradiční soubojový systém. V něm se vždy střídají jednotlivé strany, které mají na začátku kola daný počet akcí. Podle toho, jak jich využijete, můžete nějakou ztratit či získat navíc. Vylepšen byl vývojový systém, který nyní trochu připomíná Licence Board z FF XII. Je toho ale víc, díky čemuž je hraní Sagy 2 zábavnější a plynulejší.

Úžasné výtvarné zpracování, které tak zdobí sérii, se vrátilo. Jednoduchý cel-shade styl může na někoho působit chladně, pustě a neživě, ovšem to je podle mě jeho hlavní předností. Zdevastované světy plné démonů totiž nejsou tím pravým místem pro veselé pastelové barvy. Těžký důraz na manga styl též může odradit a celkově je série Shin Megami Tensei, hmm, hodně alternativním dílkem i pro některé japanofily. Ostatně i hudební doprovod, zdařile mixující několik zcela odlišných hudebních žánrů, napovídá o tom, že tahle hra je prostě jiná. Osobitá, hluboká, s duší, která se může zdát prohnilá a prázdná, ale zároveň nekonečně pohlcující. Digital Devil Saga 2 rozhodně není dokonalá hra, naopak bych řekl, že je místy i stereotypní a nevyvážená, ale přesto přináší úžasný zážitek. Pokud vás zajímá, zda se vrhnout do hraní dvojky bez znalostí prvního dílu, je to možné. Ovšem stejně tak je možné lízat zabalené lízátko – není to prostě ono.

**Karel Kališ**, vedoucí konzolové sekce
*Z neustálého hraní Silent Hunter chytil mořskou nemoc*

**SHIN MEGAMI TENSEI:**
**DIGITAL DEVIL SAGA 2**

**8,8**

VERDIKT

- ▲ Fascinující svět
- Originální soubojový systém
- Unikátní styl, atmosféra
- Dlouhá herní doba

- ▼ Stále příliš mnoho bojů
- Šablonovité lokace, nezaujme každého

**Velmi stylové RPG, ze kterého je cítit Japonsko na sto honů. Pokud znáte první díl, závěr příběhu si rozhodně nesmíte nechat ujít. Ostatní by se mohli kouknout po předchůdci.**

ŘEKNI SVÉ KONZOLE
„GAME OVER"
A DOSTANEŠ 2000 Kč*

*Přines konzolu Playstation 1 i 2 nebo Xbox verze 1 a získej tak **slevu 2000** Kč při koupi konzoly **Xbox 360**.

Akce probíhá v síti prodejen ElectroWorld, Comfor a u dalších vybraných prodejců.

Jump in.

XBOX 360™

# HRY ZA PAKATEL!

## Recenze budgetových titulů

### TOCA RACE DRIVER 3

Gran Turismo je nedostižnou legendou. Aureolu lídra závodních her není možné zcela zničit, ti nejlepší konkurenti v ní však alespoň vytvoří malinké trhlinky. TOCA Race Driver 3 jich má na svědomí dostatek. Předně díky obrovské variabilitě – žádné mantinely nebyly tvůrcům dost široké, a tak poslali do světa hru, která se zabývá takřka všemi myslitelnými závody dvoustopých vozidel. Dočkáte se klasických cestovních vozů na okruzích, rallycrossu, formulí nebo malých bugin.

Mezi nimi budete plynule přecházet s pomocí berličky v podobě příběhu. Spíše než jeho přítomnost ale zamrzí logika fungování jednoho z hlavních režimů hry – kariéry. Procházíte v ní jednotlivými typy závodů, bohužel trochu rychleji, než by se slušelo. Jeden dva závody (a otravná povinnost být mezi prvními) a pak hurá do jiného kokpitu. Závodění je však zpracováno skvěle a poměrně realisticky. I uměle inteligentní protivníci se chovají na trati jako lidé a navíc nechybí možnost online multiplayeru až v 8 lidech.

**[Platforma]** PS2 (PC, Xbox, PSP) **[Žánr]** Závody **[Výrobce]** Codemasters **[Vydavatel]** Codemasters **[Rok vydání]** 2006 **[Lokalizace]** Není **[Cena]** 599 Kč (899 Kč PC, 999 Kč Xbox)

**8,1**

### HALO 2

Hra, která dokázala prodat konzoli Xbox. Dlouhou dobu nejrychleji se prodávající titul na světě. Dodnes nejpopulárnější „stará" hra na Xbox Live. Oslavných přízvisek můžete vymyslet bezpočet, všechna se přitom vztahují k jednomu jménu – Halo 2. Tato velepopulární akční hra je zasazena do futuristického konfliktu mezi lidmi a mimozemšťany (Covenanty) a stejně jako první díl nabízí divokou adrenalinovou zábavu, postavenou na perfektním designu úrovní.

Halo 2 je plné šarvátek, které často akcelerují pomocí předskriptovaných událostí plných nečekaných momentů a zvratů. Dočkáte se velkého arzenálu zbraní, možnosti držet v každé ruce jinou zbraň, spousty statických kulometů, ale i mobilních vozidel. Na celý konflikt se podíváte i z pohledu mimozemšťanů! Silnou stránkou je rovněž multiplayer, díky němuž je hra obrovsky populární dodnes.

DOUPĚ
KOUPĚ MĚSÍCE
KONZOLE
4/07

**[Platforma]** Xbox (Xbox 360) **[Žánr]** Akce **[Výrobce]** Bungie **[Vydavatel]** Microsoft **[Rok vydání]** 2004 **[Cena]** 499 Kč

**9,0**

### GOD OF WAR

Princ z Persie postupem času pěkně zhrubl a představoval temnější charakter. Ani Dante z Devil May Cry nebo hlavní hrdina CJ ze San Andreas není žádný svatoušek. Přesto všichni nesahají ani po kotníky králi brutality a akce, Kratosovi z God of War. Hra, která vyšla před necelými dvěma roky, však nepřinesla prvoplánovitý masakr à la Manhunt. Každičký aspekt byl vybroušen, aby dal vzniknout divoké a nespoutané akci, od níž se jen těžko budete odtrhávat.

Kratos naopak trhá docela rád. Jeho dva meče, navždy připoutané k rukám řetězy, dokáží z nepřítele vymlátit poslední zbytky života, i když se jedná o mytologické postavy v čele se slavnými medúzami nebo Sirénou. Hra se opírá nejen o svižnou akci, ale také o grafiku, která využívá širokého spektra barev a skvělých záběrů na obzvláště podařené údery.

**[Platforma]** PS2 **[Žánr]** Akce **[Výrobce]** Sony **[Vydavatel]** Sony **[Rok vydání]** 2005 **[Cena]** 499 Kč

**8,9**

**Honza Morkes,** zástupce šéfredaktora
Připravuje barikády na novodobé květnové povstání

### NEED FOR SPEED: MOST WANTED

**Na policii zaměřený díl Need for Speed je k dostání za sníženou cenu ve verzi pro PSP.**
[PSP] [Sony] [799 Kč]

### ATARI ANTHOLOGY

ATARI
Anthology

**85 remaků slavných her z osmibitových konzolí Atari.**
[Xbox] [GameLine] [499 Kč]

### ANT BULLY

**Akční adventura na motivy kresleného filmu, který však ve střední Evropě neprorazil.**
[Wii (PC, PS2)] [Conquest] [899 Kč]

# BONUS ZONE

Pro ty, co chtějí víc

**HONZA MORKES**
*zástupce šéfredaktora*

## OBLIVION PO ROCE

Bilancování a ohlížení do historie je občas potřeba, ale nic se nemá přehánět. Proto jsme rok života nejlepší hry roku 2006 oslavili trochu jinak – obřím Rozšířeným zážitkem. Pokud se u vás doma někde na poličce válí krabice se zaprášeným nápisem Oblivion, máme pro vás hodiny a hodiny nové zábavy. Předně takřka profesionální češtinu, na jejíž tvorbě se podílely desítky překladatelů, ale hlavně desítky různých vylepšení a zajímavostí.

Na vrcholku všeho se tyčí Oscuro's Oblivion Overhaul, obří modifikace, která překopává od základů logiku hry. Pryč je jedněmi obdivovaný a jinými proklínaný „levelovaný" obsah. Hra se mávnutím proutku stává obtížnější a i v pozdějších fázích je každý souboj velkou výzvou. Myslíme ale i na majitele starších strojů. Oldblivion je dalším z důkazů umění fanoušků – pokud si jej nainstalujete, hru spustíte i na mnohem slabších konfiguracích, než udávají tvůrci hry! Nechybí ani kvalitnější textury pro ty, kteří naopak nedávno své PC upgradovali, rozsáhlé návody a utility. Vše (jako vždy) nainstalujete pohodlně přímo z DVD.

## PŘENOSNÁ HERNÍ SKŘÍŇKA

Ještě nedávno byly notebooky brány jako slabé náhražky domácích počítačů, které byly vhodné zejména pro ty, kteří zkrátka potřebovali být mobilní, což s obřím monitorem a case dost dobře nejde. Situace se však mění a ne nadarmo analytici předpovídají, že už brzy počet prodaných notebooků předstihne klasická PC. Dnes už není problém získat laptop s nejmodernějším procesorem, obří kapacitou RAM nebo pokrokovou grafickou kartou. Připlatíte si, ale ne zas tolik.

O tom vás ostatně přesvědčí i náš test notebooků do 35 000 Kč. Z aktuální nabídky jsme vybrali několik typů, které s přimhouřením oka zvládnou nejmodernější hry. Byl to nadlidský úkol? Kolik přístrojů tyto požadavky splňuje? Jak dobrý zážitek očekávat? Přesně to vám povíme v našem článku.

**90 HITPARÁDY**
NEJPOPULÁRNĚJŠÍ HRY U NÁS I VE SVĚTĚ

**91 KVIZ:**
OTESTUJTE SVÉ ZNALOSTI! VYZNÁTE SE V HERNÍ HUDBĚ?

**92 ROZŠÍŘENÝ ZÁŽITEK**
VŠE, CO JSTE POTŘEBOVALI VĚDĚT O OBLIVIONU

**95 NOSTALGIE: FALLOUT**
VZPOMÍNÁME, ALE NEPOHŘBÍVÁME!

**96 NAOSTRO: DAN KREŠ, MICROSOFT**
VY SE PTÁTE, HERNÍ OSOBNOST ODPOVÍDÁ

**98 FREEHRY**
TY NEJLEPŠÍ HRY ZADARMO

**99 HRY NA MOBIL**
BAVTE SE I V AUTOBUSE!

**100 HRÁČŮV RÁDCE – ORIGINALITA NADEVŠE**
Z CELULOIDU NA DISKETY A CD

**101 BLOG**
MODERNÍ OBSAH NA TRADIČNÍM MÉDIU

**102 HW NEWS**
MODERNÍ TECHNOLOGIE, KTERÉ ZAUJALY REDAKCI

**104 TEST: LEVNÉ HERNÍ NOTEBOOKY**
NENÍ TO PROTIMLUV!

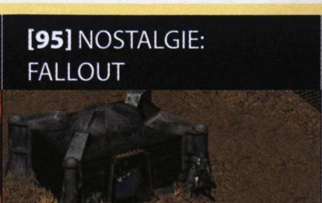
**108 LISTÁRNA**
VAŠE NÁPADY, DOTAZY, PŘIPOMÍNKY I… RECENZE

**110 OBSAH CD/DVD**
SERIOUS SAM – MAXIMÁLNĚ ODLEHČENÁ AKČNÍ ZÁBAVA

**[92]** ROZŠÍŘENÝ ZÁŽITEK

**Čeština, modifikace, návody pro Oblivion**

**[95]** NOSTALGIE: FALLOUT

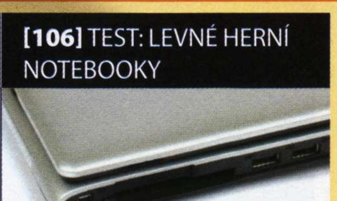


**Stýská se nám po jaderném výbuchu**

**[96]** NAOSTRO O XBOXU 360

**Co čekat od českého Microsoftu?**

**[106]** TEST: LEVNÉ HERNÍ NOTEBOOKY



**Hrajte si na cestách Stalkera!**

# HITPARÁDA

## CO HRAJÍ ČTENÁŘI DOUPĚTE

**HLASUJTE A VYHRAJTE** DVOULETÉ PŘEDPLATNÉ DOUPĚTE S DVD!

### GOTHIC 3 (A)

**[Hodnocení]** 8,1 (Doupě 10/06)
**[Počet kol]** 6
**[Hlasů]** 34,6 %

2
resident evil 4
CAPCOM

### RESIDENT EVIL 4 (B)

**[Hodnocení]** 9,1 (2/07)
**[Počet kol]** 2
**[Hlasů]** 29,8 %

### MEDIEVAL 2: TOTAL WAR (C)

**[Hodnocení]** 9,0 (12/06)
**[Počet kol]** 4
**[Hlasů]** 14,2 %

### JADE EMPIRE (D)

**[Hodnocení]** 8,8 (3/07)
**[Počet kol]** 1
**[Hlasů]** 11,2 %

### S.T.A.L.K.E.R.: (E)
SHADOW OF CHERNOBYL

**[Hodnocení]** 8,0 (4/07)
**[Počet kol]** novinka

### COMMAND AND CONQUER: (F)
TIBERIUM WARS

**[Hodnocení]** 8,1 (4/07)
**[Počet kol]** novinka

## VYŘAZENÍ

5. VIRTUA FIGHTER 5 – 4,4 %
6. WORLD OF WARCRAFT: BURNING CRUSADE – 2,2 %
7. SUPREME COMMANDER – 2,0 %
8. TMNT – 1,1 %
9. RESISTANCE: FALL OF MAN – 0,5 %

**VÝHERCE Z MINULÉHO ČÍSLA:**
**ZBYNĚK HARTMANN**

### OBLIVION: (G)
SHIVERING ISLES

**[Hodnocení]** 8,5 (4/07)
**[Počet kol]** novinka

### GOD OF WAR 2 (H)

**[Hodnocení]** 9,5 (4/07)
**[Počet kol]** novinka

### BURNOUT DOMINATOR (I)

**[Hodnocení]** 8,2 (4/07)
**[Počet kol]** novinka

## DOUPĚ DODÁVÁ:

Tento měsíc nebyl vůbec vyrovnaný. Celý souboj se zúžil na pouhá dvě jména – Resident Evil 4 a Gothic 3. Převahu fandů RPG mezi čtenáři kromě výhry druhého jmenovaného dokumentuje také solidní umístění Jade Empire. Supreme Commander se naopak neprosadil.

**NÁVOD, JAK HLASOVAT:**

■ Hlasovat o nejlepší hru tohoto čísla Doupěte můžete jednoduše a pohodlně pomocí SMS na telefonní číslo 903 33 10 ve tvaru SOU mezera DO28 mezera písmeno vámi vybrané hry mezera jméno mezera příjmení mezera adresa. **Příklad: SOU DO28 C Adam Novák Brnenska 405 Praha 4 101 00**.

■ Cena SMS je 10 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press, a. s. a technicky zajišťuje Airtoy, a. s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.

■ Uzávěrka vašich hlasů je **29. dubna 2007**. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce předplatného a výsledky ankety vyhlásíme v příštím čísle.

### VELKÁ BRITÁNIE, VŠECHNY PLATFORMY (25. 3.–31. 3.)

1. Command & Conquer 3 Tiberium Wars
2. Resistance: Fall of Man
3. MotorStorm
4. Brian Lara International Cricket 2007
5. Virtua Tennis 3
6. TMNT
7. UEFA Champions League 2006 – 2007
8. Grand Theft Auto: Vice City Stories
9. Tiger Woods PGA Tour 07
10. Call of Duty 3

*Zdroj: GameSpot*

### JAPONSKO, VŠECHNY PLATFORMY (19. 3.–25. 3.)

1. Orochi Warriors
2. Yoshi's Island DS
3. Dragon Ball Z: Harukanaru Densetsu
4. Kotoba no Puzzle: Mojipittan DS
5. Monster Hunter Freedom 2
6. Wii Sports
7. Crayon Shin-Chan DS: Arashi o Yobu
8. Layton Kyouju no Fushigi na Machi
9. Wii Play
10. New Super Mario Bros.

*Zdroj: GameSpot*

### USA, KONZOLOVÉ PLATFORMY (18.–24. 3.)

1. Wii Play
2. Tom Clancy's Rainbow Six Vegas
3. God of War II
4. Resistance: Fall of Man
5. Madden NFL 07
6. The Elder Scrolls IV: Oblivion
7. Tiger Woods PGA Tour 07
8. Cooking Mama: Cook Off
9. Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2
10. MotorStorm

*Zdroj: Bestbuy.com*

# CO HRAJE MILKA?

**1.** I když radioaktivní spad zasáhl zejména skandinávské státy, i Švýcaři mají o Černobylu povědomí. Proto vyrážejí do obchodů a houfně skupují nejnovější ukrajinskou akci, která se po dlouhých porodních bolestech konečně dostala na trh.

## NEJPRODÁVANĚJŠÍ PC HRY VE ŠVÝCARSKU

1. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
2. Sims 2: Roční období
3. Battlefield 2142: Northern Strike Booster Pack
4. Silent Hunter 4: Wolves of The Pacific
5. World of Warcraft: The Burning Crusade
6. Sims 2: Rebranded
7. World of Warcraft
8. Test Drive Unlimited
9. Counter Strike: Source
10. Age of Empires 3

*Zdroj: GameSpot*

**3.** Nezúčastnili se žádné války v poslední době, přesto se vojenství v alpské zemi těší značné oblibě. Na bronzové příčce žebříčku stanul přídavek pro multiplayerovou akci Battlefield 2142.

**5.** Existuje snad někdo, kdo ještě nezná World of Warcraft? Někdo, kdo jej nehraje? Ne? Tak kdo sakra pořád kupuje ty krabice? V žebříčku je jak datadisk Burning Crusade, tak původní hra. Blizzardí virtualizace reálného světa pokračuje!

# Kvíz

## VYZNÁTE SE V HERNÍ HUDBĚ?

**1 SLAVNÁ ELEVATOR MUSIC ZAZNĚLA VE HŘE**
a) Terminator: Future Shock
b) Mall Tycoon
c) System Shock
d) SimElevator 2002

**2 NA JAKÉM MÍSTĚ SE KAŽDOROČNĚ POŘÁDÁ POPULÁRNÍ KONCERT HERNÍ HUDBY?**
a) E3, Los Angeles
b) Games Convention, Lipsko
c) Invex, Brno
d) Byt Davida Slámy, Brno

**3 NA KOLIKA CD SE ROZPROSTÍRÁ SOUNDTRACK K FINAL FANTASY VII?**
a) 2
b) 3
c) 4
d) Kdeže CD, je přece na DVD!

**4 VE KTERÉ Z NÁSLEDUJÍCÍCH HER ZAZNĚLA SKLADBA PŘEVZATÁ Z FILMU?**
a) Conan
b) Mortal Kombat
c) Resident Evil 4
d) Batman Returns

**5 SKLADATEL JEREMY SOULE NENAPSAL HUDBU KE HŘE**
a) The Elder's Scroll: Oblivion
b) The Elder's Scroll: Morrowind
c) Dungeon Siege
d) Titan Quest

**6 AUTOREM HUDEBNÍHO DOPROVODU K RPG DIABLO V ČELE SE SLAVNOU MELODIÍ TRISTRAM JE**
a) Matt Uelmen
b) Jason Hayes
c) Jesper Kyd
d) Stanislav Hlozkowitz

**7 NOBUO UEMATSU JE AUTOREM HUDBY V SÉRII FINAL FANTASY. SLOŽIL TAKÉ SOUNDTRACK K FILMU FINAL FANTASY: ESENCE ŽIVOTA?**
a) Jistě
b) Ne, složil ji Jerry Goldsmith
c) Ne, složil ji Elliot Goldenthal
d) Nevíme, hudba složila nás, než jsme se to dozvěděli

**8 ČÍM BYLA PO HUDEBNÍ STRÁNCE ZAJÍMAVÁ AKČNÍ ADVENTURA OMICRON: THE NOMAD SOUL?**
a) Nehrála v ní žádná hudba
b) Hrál v ní anglický hudebník David Bowie
c) Při nahrávání byl použit skřek producenta hry bičovaného vrbovým proutím
d) Byl použit soundtrack z filmu 2001: Vesmírná odysea

**Správné odpovědi:** 1c, 2b, 3c, 4a, 5d, 6a, 7c, 8b

# THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

## ROZŠÍŘENÝ ZÁŽITEK

Už rok putují mnozí z nás Cyrodiilem, porcují nepřátele, plní stovky různých questů a objevují každičký kout země. Že to není možné? Chyba lávky, Oblivion a jeho modifikace vám vydrží stovky hodin. Přesvědčíme vás o tom v aktuálním Rozšířeném zážitku, věnovaném nejlepší hře roku 2006!

## NÁVODY!

V tomto článku se zaměřujeme primárně na uživatelská rozšíření. Pokud by snad hráč měl problém s dokončením některého z úkolů, na DVD jsou pěkně zpracované návody (použité s laskavým svolením naší přední fan stránky), které vyřeší naprostou většinu běžných problémů.

DOUPĚ
Modifikace soubory najdete na DVD 4/07

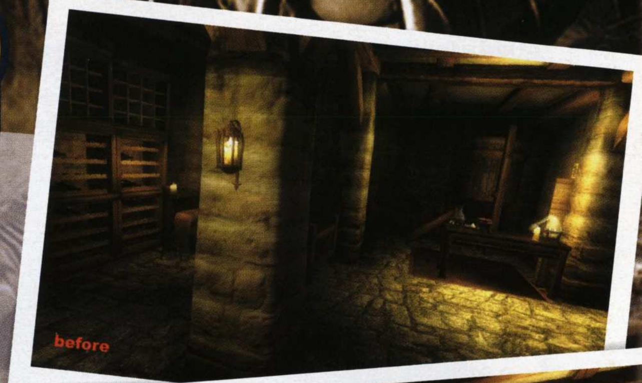
## VYLADĚNÍ HARDWARE

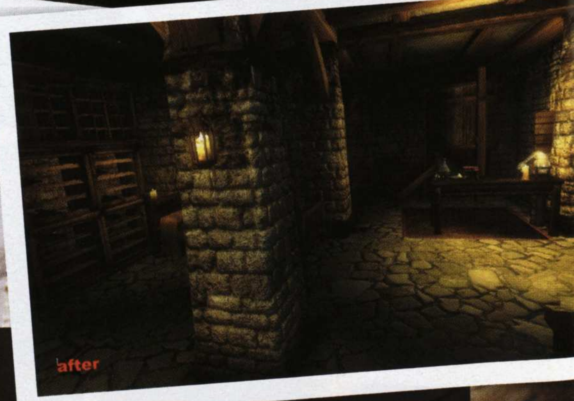
Nejprve se na chvíli zastavme u hardwarové otázky. Přes své stáří je Oblivion náročný a dá vašemu miláčkovi pořádně zabrat. Přesto nemusíte ani se zastarávající sestavou jen mlsně olizovat screenshoty. Majitelům starších strojů, resp. grafických karet bez pixel shaderů 2.0, se nabízí úprava Oldblivion, která sice nevypadá tak sexy jako na novějším železe, ale hrát jde a v dobrém RPG o grafiku přeci nejde. Nečekejte, že se Olblivion stane všelékem. Na GeForce 2 nebo GeForce 4 MX si nezahrajete, ale od GeForce 4 výše by neměl být problém.

Pokud máte s plynulostí problémy, není od věci změnit nastavení ini souboru. Skvělý postup na vyladění (od nejpomalejších strojů po nejrychlejší) je na adrese **www.tweakguides.com/Oblivion_1.html**. Stejný problém řeší i vlákno jednoho českého diskusního fóra – **forum.bonusweb.cz/elderscrolls/viewtopic.php?t=889**. Obecně je toto fórum skvělým zdrojem informací a dozvíte se zde prakticky cokoli, když nejste líní hledat. A když jste, stačí se zeptat.

### Kdo chce lepší vzhled…

Hráči, kteří mají pocit, že grafika Oblivionu není ani po nastavení na maximum dokonalá, nemusí zoufat – k dispozici jsou i sety vylepšených textur snad všech předmětů ve hře. Výběr najdete na Doupě DVD nebo na stránce **devnull.devakm.googlepages.com/totoworld**. Na zmíněné adrese naleznete nejenom textury světa ve větším rozlišení, ale i předmětů a postav.



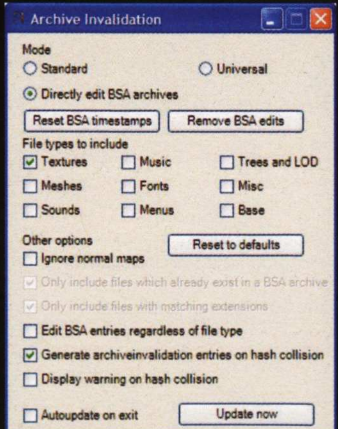


## JAK INSTALOVAT?

Instalace vylepšené grafiky a později i pluginů je poměrně jednoduchá. Rozšíření nakopírujete do adresáře, kde máte nainstalovaný Oblivion, podadresář Data (…\Oblivion\Data\). Jediný problém může nastat se souborem *ArchiveInvalidation.txt*, který je umístěný v kořenovém adresáři hry (…\Oblivion\) a jsou v něm vypsány textury, jež se mají nahradit oproti originálu hry. Ani toto nemusíte činit ručně a udělá to za vás program Oblivion Mod Manager (najdete na DVD), který projde nakopírovaný obsah v adresáři Data a změny zapíše do zmíněného *ArchiveInvalidation.txt*.

### Postup:

**1** Spusťte Mod Manager
**2** Klikněte na tlačítko Utilities v pravé části
**3** Otevřete menu *Archive Invalidation*
**4** Použijte nastavení viz obrázek
(Pozn.: Takto se změna textur zapíše přímo do BSA souboru, takže vzhledem k pozdějším opravám je lepší nastavit možnost ***standard***, kdy se vygeneruje jen obsah souboru *Archive Invalidation*.)



Archive Invalidation

Mode
○ Standard ○ Universal
● Directly edit BSA archives

File types to include
☑ Textures ☐ Music ☐ Trees and LOD
☐ Meshes ☐ Fonts ☐ Misc
☐ Sounds ☐ Menus ☐ Base

Other options
☐ Ignore normal maps
☑ Only include files which already exist in a BSA archive
☑ Only include files with matching extensions
☐ Edit BSA entries regardless of file type
☑ Generate archiveinvalidation entries on hash collision
☐ Display warning on hash collision
☐ Autoupdate on exit

# OPRAVDU ROZŠÍŘENÝ ZÁŽITEK

Dostáváme se k hlavní části tohoto článku, a to k uživatelským módům. Vydat zároveň se hrou její editor (Construction Set, který je spíše pro pokročilé tvůrce – ke stažení na **www.elderscrolls.com/downloads/updates_utilities.htm**) byl od autorů vskutku geniální nápad a minimálně do vydání dalšího dílu ságy tím zajistili svému dítku neutuchající podporu. Měnit lze prakticky cokoli a řada šikovných lidí toho řádně využila. Hráči a nezávislí vývojáři přijdou na ledacos a už jsem dokonce narazil i na mód umožňující boj na koni, což od začátku Bethesda označovala jako ve hře neuskutečnitelné.

Pomineme-li grafiku, kterou jsme se již zabývali, vadil řadě lidí herní systém, který Oblivion nabízí. Vlastně, on by nebyl až tak špatný, kdyby nebyl tak jednoduchý. V čem je problém? Jmenuje se „Level-scaling". O co jde? Hra sama sleduje vaši úroveň (rozuměj úroveň postavy – level), na které se hráč nachází, a od toho se odvíjí zbytek. Tudíž krysa bude vždy na stejné úrovni (takže na tři rány), základní Goblin pět levelů nad vámi (takže na pět ran) a hlavní padouchové 25 levelů nad vámi, takže záhul, ale nic, co by se nedalo. Vysvětlení je možná trochu zjednodušené, hra počítá s určitou variabilitou, ale princip je stejný. Ihned po uvedení Oblivionu se stalo, že někdo dohrál hlavní příběhovou linii na 2. úrovni. V základní hře to prostě není problém, protože se vše odvíjí od vás.

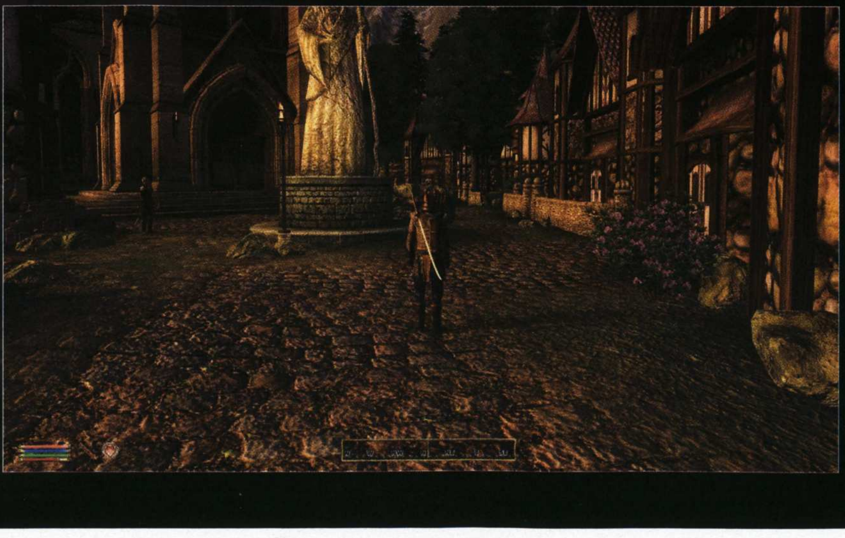
## Tak trochu jiný Oblivion – Oscuro's Oblivion Overhaul

Partu lidí to ale naštvalo. Není se čemu divit, protože zhruba od 25. levelu si člověk připadal jako bůh a neporazitelný kosil vše kolem sebe. Proto vznikl monster, mega, giga geniální mód Oscuro's Oblivion Overhaul (dále jen OOO). Zarážející je nejenom jeho velikost (450 MB), ale především jeho přínos. Změní totiž vše. Každá potvora má předem daný level, a tak ve většině dungeonů, kam nakouknete, dostanete přes ústa tak rychle, že za sebou ani nestačíte zavřít vrátka.

Konečně budete nuceni naplno využívat všelijakých posilujících kouzel a lektvarů, ukrývat se a útočit ze zálohy. Zcela se mění struktura lektvarů a jejich účinků, působení kouzel, zbraní. Přibyly desítky nových druhů potvor, stovky zbraní a zbroje. Objevují se zapasťované truhly a na složitější zámky si můžete troufnout až od určité úrovně. Je zde i pár nových úkolů spojených s novými frakcemi, které mód přidává. Třešničkou na dortu je mód Living Economy, který do cen a obchodů vnáší pravidla volného trhu, takže i kupci utrácí své peníze, v každém městě je nedostatek a přebytek něčeho jiného a od toho se odvíjí také ceny.

Autoři šli tak daleko, že ručně upravili druh obyvatel v každém dungeonu, aby vše mělo jednotnou logiku, dále změnili obsah truhel, abyste za nejtěžším zámkem zase nenašli akorát myší bobky a ve ztrouchnivělé truhle v rohu pozlacenou zbroj. V originálním Oblivionu se totiž i obsah truhel automaticky generoval. Potvory jsou mnohem agresivnější a opustit lokaci již neznamená útěk do bezpečí. Pronásledují vás klidně až do města. Na druhou stranu logika zůstala zachována, a když vlkům přibouchnete dveře, tak si je sami neotevřou. Konečně máte pocit, že jste za své úsilí řádně odměněni. OOO je o pocitu a především hardcore hráči si s ním přijdou na své.

Možná tu vytvářím pocit, že nic jiného a lepšího než OOO neexistuje, ale je tomu přesně naopak. I samotný mód OOO v sobě integruje desítky jiných pluginů, které se autorovi líbily. Kolik rozšiřujících módů pro Oblivion vlastně vzniká, se můžete sami přesvědčit na oficiální stránce (**www.tessource.com**) a nebo na výběru toho nej v rámci české fansite (**oblivion.bonusweb.cz/download/plugins**). Najdete zde módy třeba jen na novou zbraň, knihu či dům, ale i celé příběhy, extra vybavení pro zloděje, nebo jen texturu na odstranění oblečení z žen.



**David „IN" Hanáček**
stálý spolupracovník Doupěte

# TOP3

## STRÁNKY, KTERÉ SI NESMÍTE NECHAT UJÍT

### OBLIVION

**OBLIVION.BONUSWEB.CZ**

The Elder Scrolls IV
OBLIVION

Naše nejlepší fanouškovské stránky, které – troufám si říct – snesou srovnání i se světovou konkurencí. Člověk, který si říká Reyden, do nich dal srdce a zmapoval vše od Areny až po Oblivion.

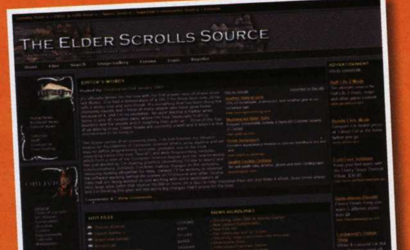
**⬊ fan stránka, kde najdete opravdu vše**
**odkazy i na starší hry série TES**
**návody, tipy, pluginy, zajímavosti, fórum**

### TES SOURCE

**WWW.TESSOURCE.COM**

Světové „skladiště" uživatelských módů. Okamžitě po vzniku nového rozšíření jej najdete právě zde. Vše krásně tříděno, hodnoceno a aktualizováno. Existuje zde i oddíl pro nezapomenutelný Morrowind.

**⬊ hlavní zdroj uživatelských módů**
**mnoho filtrů třídění módů,**
**dle návštěvnosti, hodnocení, atd…**
**⬉ anglicky**

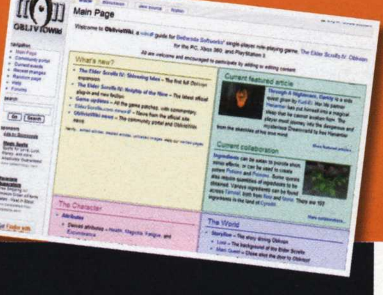


### OBLIVIOWIKI

**OBLIVION.GAMEWIKIS.ORG/WIKI/MAIN_PAGE**

Pokud znáte wikipedii jakožto projekt internetové encyklopedie, budete tu jako doma. Stránky se nespecializují jenom na podrobné návody, ale na různé traktáty z historie Tamrielu, úvahy a rozbory. Opravdu dobré počtení a stránky se nadále rozvíjí.

**⬊ vše, co jste hledali a doposud**
**nikde nenašli**
**Sondy do historie celého Tamrielu**
**skvělá encyklopedie o světě TES**
**⬉ anglicky**



## BUDOUCNOST....

Nic nebrání každému hráči tvořit pomocí TES Construction Setu vlastní módy, ale to se již dostáváme za rozsah tohoto článku. Řada rad a diskuzí se právě odehrává na české fansite a diskusním fóru (**forum.bonusweb.cz/elderscrolls/viewforum.php?f=10**).

Co říci závěrem? Pokud jste Oblivion hráli, dohráli a dobře jste se bavili, zkuste to znovu s komplexním rozšířením. Určitě se nudit nebudete, mimo náplň vlastních úkolů nenajdete kámen na kameni a budete mít pocit, že hrajete úplně jinou hru. A přichází ještě nadělení v podobě druhého datadisku Shivering Isles, kde si konečně ukováme vlastní zbroj a zbraně.

## STAHUJTE ČEŠTINU!

Mnoha hráčům z našich luhů a hájů jistě přijde vhod tento ryze český uživatelský mód. Čeština na tuto obrovskou hru vznikala téměř 8 měsíců a podílelo se na ní více jak 50 nadšenců. Vedle přeložených rozhovorů obsahuje i přeložené všechny knihy, překreslenou grafiku (takže si budete připadat jako v českých městech, všechny obchody mají vývěsní štíty v češtině) a dokonce bonusový úkol. Instalace češtiny je jednoduchá. Nejprve nainstalujte aktuální patch hry (1.2 – najdete na DVD). Následně stačí spustit soubor *InstallOblivionCZ.exe* a řídit se instalačními pokyny, nebo si přečíst přiložený txt soubor. Trvá poněkud déle, než je zvykem, a můžou za to jak jinak než ženy. Protože čeština řeší i skloňování vět pro hlavní postavu ženského pohlaví, bylo potřeba oproti originálu přidat věty a k nim přiřadit příslušné zvukové soubory s dabingem. Tudíž instalátor rozbaluje zvukové soubory s dabingem z originálu hry (cca 1,8 GB) a kopíruje z nich ty potřebné pro nové věty v ženském rodě (cca 300 MB). Po instalaci nezapomeňte zapnout mód češtiny ze spouštěcího souboru Oblivionu jako aktivní mód.

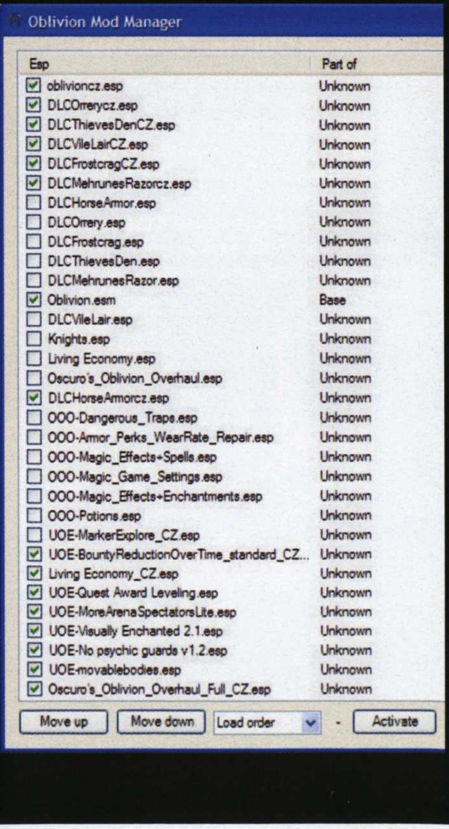
Cech mágů
N
NE

## INSTALACE UŽIVATELSKÝCH ROZŠÍŘENÍ

Při instalaci módů se vám může stát, že něco nebude fungovat tak, jak by mělo. Je to logické, když některé módy se budou snažit upravovat jednu a tu samou věc. Abyste tomu předešli, existuje jednak prográmek Mod Conflict Detector, který zjistí, jak spolu módy kolidují a jak je to vážné, a pak jde již dříve zmíněným programem Oblivion Mod Manager měnit pořadí, v jakém se módy načítají. Přičemž platí, že ten, který se nahrává jako poslední, má rozhodující slovo. Pro příklad nemusíme chodit daleko. Pokud používáte češtinu (i tu najdete na DVD, a to v její nejnovější verzi) na Oblivion (mimochodem, i čeština je vlastně uživatelský mód, který jednoduše změní texty) a chcete použít i rozšíření Oscuro's Oblivion Overhaul, budete v případě, že se vám jako poslední načte čeština, nepříjemně překvapeni, že se vlastně nic nezměnilo, protože čeština vrátila všem objektům a potvorám vlastnosti z původní hry.

Pomocí Mod Manageru upravíme pořadí tak, aby se Oscuro's Oblivion Overhaul nahrál jako poslední. Vznikne sice kočkopes, kdy se veškeré české názvy přepíší zpět na anglické vlivem Oscuro's Oblivion Overhaul, ale zase vše bude parádně fungovat tak, jak má. Navíc vás ani tento teoretický příklad nemusí trápit, protože existuje česká úprava Oscuro's Oblivion Overhaul.

Tlačítky Move Up a Move Down měníme pořadí módů v Mod Manageru tak, aby poslední byl na konci.



| Esp | Part of |
|---|---|
| ☑ oblivioncz.esp | Unknown |
| ☑ DLCOrrerycz.esp | Unknown |
| ☑ DLCThievesDenCZ.esp | Unknown |
| ☑ DLCVileLairCZ.esp | Unknown |
| ☑ DLCFrostcragCZ.esp | Unknown |
| ☑ DLCMehrunesRazorcz.esp | Unknown |
| ☐ DLCHorseArmor.esp | Unknown |
| ☐ DLCOrrery.esp | Unknown |
| ☐ DLCFrostcrag.esp | Unknown |
| ☐ DLCThievesDen.esp | Unknown |
| ☐ DLCMehrunesRazor.esp | Unknown |
| ☑ Oblivion.esm | Base |
| ☐ DLCVileLair.esp | Unknown |
| ☐ Knights.esp | Unknown |
| ☐ Living Economy.esp | Unknown |
| ☐ Oscuro's_Oblivion_Overhaul.esp | Unknown |
| ☑ DLCHorseArmorcz.esp | Unknown |
| ☐ OOO-Dangerous_Traps.esp | Unknown |
| ☐ OOO-Armor_Perks_WearRate_Repair.esp | Unknown |
| ☐ OOO-Magic_Effects+Spells.esp | Unknown |
| ☐ OOO-Magic_Game_Settings.esp | Unknown |
| ☐ OOO-Magic_Effects+Enchantments.esp | Unknown |
| ☐ OOO-Potions.esp | Unknown |
| ☐ UOE-MarkerExplore_CZ.esp | Unknown |
| ☑ UOE-BountyReductionOverTime_standard_CZ... | Unknown |
| ☑ Living Economy_CZ.esp | Unknown |
| ☑ UOE-Quest Award Leveling.esp | Unknown |
| ☑ UOE-MoreArenaSpectatorsLite.esp | Unknown |
| ☑ UOE-Visually Enchanted 2.1.esp | Unknown |
| ☑ UOE-No psychic guards v1.2.esp | Unknown |
| ☑ UOE-movablebodies.esp | Unknown |
| ☑ Oscuro's_Oblivion_Overhaul_Full_CZ.esp | Unknown |

# nostalgie

# FALLOUT

Válka. Válka se nikdy nemění. Bylo nad slunce jasnější (možná by se hodilo trefnější: Bylo nad výbuchy atomových bomb jasnější), že se jednoho dne lidstvo samo velmi grandiózním způsobem odpálí do zapomnění. Ten soudný den nastal. Po vleklých válkách o suroviny přesně 23. října 2077 nastává konec civilizace. Těžko říct, kdo první zmáčknul to zlověstné červené tlačítko a vyslal na svoji ničivou dráhu střely s jadernými hlavicemi. Po pravdě to ani není důležité. Během pouhých pár hodin se stala z většiny Země neobyvatelná pustina, ti šťastnější zemřeli okamžitě, ti méně šťastní postupně pozřeli ničivé účinky jaderného zamoření na vlastní (kdysi)kůži. Na území Spojených států však přežívá v bezpečí hrstka lidí v masivních protiatomových krytech známých jako Vaulty.

V jednom z nich, označeném neoblíbenou číslovkou 13, žijete i vy, hlavní hrdina. Jak se zdá, třináctka má asi opravdu negativní účinky, protože Vault přichází o jednu z nezbytných součástek pro přežití – vodní čip nutný k získávání pitné vody. Zásoby vydrží pouhých 150 dní, takže je třeba něco udělat. Jako obvykle jste to vy, kdo se zhostí mesiášského poslání. I když ještě není ten pravý čas, 5. prosince 2161 se obrovská vrata Vaultu 13 otevírají a hrdina vyráží vstříc velkému neznámu post-apokalyptického světa.

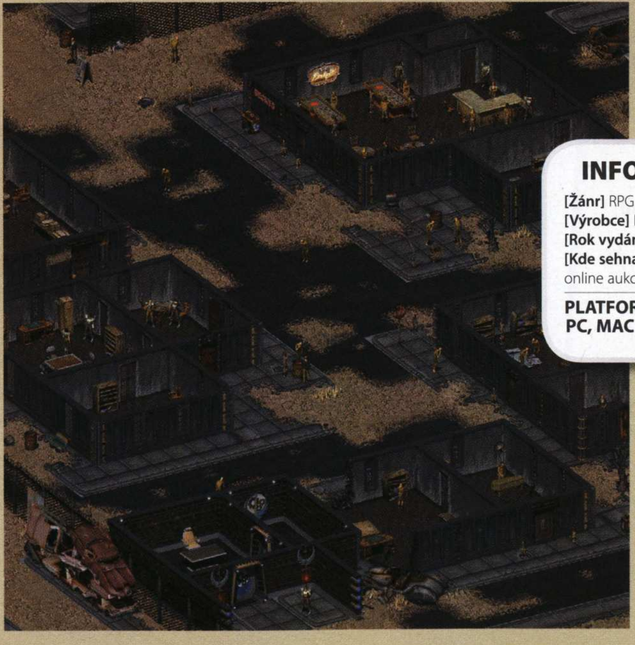
Fallout si získal masovou oblibu hráčů a kultovní status takřka okamžitě, co se objevil. A není se čemu divit, v rukávu měl více es než falešný karetní hráč. V první řadě to bylo netradiční prostředí světa zničeného atomovou válkou mixující sci-fi se stylem padesátých let. Tvůrci se ostatně ani netajili inspirací a ve hře narazíte doslova na kopy různých odkazů, mezi ty nejvýraznější a nejznámější patří třeba filmy Mad Max či Godzilla. Ovšem kromě humoru dokázali vývojáři svému světu vdechnout i život. Apokalypsa posunula civilizaci o nějakou tu stovku let zpět, a vy tak narazíte na nově vznikající lidská společenství, stavějící většinou na bázi totální anarchie či počátečního feudalismu, jen tu a tam s náznaky možného vývoje směrem k demokracii, které následně rozvíjel Fallout 2.

Tento křehký svět je velmi snadné ovlivnit a opravdu to funguje! Fallout nabídl velkou svobodu v možnostech řešení problémů. Narazíte na malá i velká rozhodnutí, která ovlivňují nejen vaši postavu, ale také lidi okolo. Stanete se ochráncem nevinných či drsným týpkem jdoucím za ziskem přes mrtvoly? Je to jen na vás, stejně jako rozvíjení vlastností vašeho hrdiny. Fallout měl být původně vystaven na známém RPG systému GURPS, ale nakonec staví na svém vlastním jménem SPECIAL (podle základních vlastností – Strenght, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility, Luck). Ten nabízí opravdu široké možnosti, jak si vytvořit hrdinu k obrazu svému. Půjde cestou diplomacie a ze všeho se obratně vykecá, nebo nechá mluvit pěsti? Stane se z něj drsný bijec, nebo obezřetný plížil? Dáte přednost těžkým zbraním jako plamenomety a raketomety, nebo vsadíte na pistole, samopaly a odstřelovací pušky? Volba je vaše.

Mohl bych o Falloutu popsat stohy papíru. Vůbec jsem se nezmínil o tahových bojích, stylové izometrické grafice, obrovském výběru zbraní, vybavení a dalších a dalších věcech. Ale proč mlátit prázdnou slámu? Většina z vás má určitě Fallouty vystavené na čestných místech a ti ostatní si je mohou sehnat poměrně snadno. Takže jděte do světa, kde stačí blbě stát, a už si nebudete muset svítit na noční čtení (ta hláška byla trochu jinak, já vím). Ať žije radioaktivní spad!

## FALLOUT 3, DOČKÁME SE NĚKDY?

Určitě znáte smutný příběh Van Burena, což bylo kódové označení pro Fallout 3. Na dalším pokračování oblíbené série pracovali v Black Isle Studios, dokud nezanikli díky finančním problémům společnosti Interplay. Zhrzení autoři ovšem zveřejnili poměrně dost informací, takže si můžeme udělat určitou představu, jak hra mohla vypadat. Příběh se měl posunout z východního pobřeží USA na středovýchod (Utah, Nevada, Arizona), takže jste se mohli podívat například i do proslaveného Grand Canyonu. Hlavní hrdina začínal ve vězení, ale postupně se zapletl do plánů na nový holocaust, kterému prý nakonec nemohl kompletně zabránit. Van Buren stavěl na notně vylepšeném enginu původních her, měl nabídnout několik pojízdných vozidel a upravený SPECIAL systém. Práva na Fallout 3 získala Bethesda, která na hře měla naplno začít pracovat po dokončení Oblivionu. Na loňské E3 se objevilo pár navnaďujících plakátů, ale nic konkrétního. Každopádně velkou část fanoušků odradily už zprávy o využití enginu z Oblivionu.

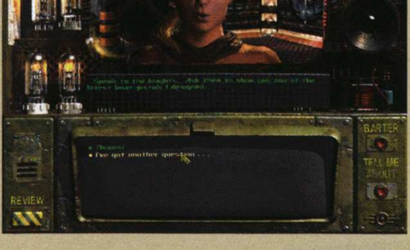


### INFO

**[Žánr]** RPG
**[Výrobce]** Interplay
**[Rok vydání]** 1997
**[Kde sehnat]** Bazary, online aukce

**PLATFORMY:**
**PC, MAC**

PLEASE WAIT...



**Karel Kališ**, stálý spolupracovník Doupěte
Z neustálého hraní Silent Hunter chytil mořskou nemoc

**DAN KREŠ**
Microsoft

# NAOSTRO

## ČTENÁŘI NAOSTRO

Nebaví vás číst stále stejné rozhovory s identickými otázkami a odpověďmi? Chcete se dozvědět víc? Máte jedinečnou možnost, seriál Čtenáři NAOSTRO totiž tvoříte svými dotazy právě vy! Zeptejte se vybrané osobnosti z herní branže na to, co vás opravdu zajímá. Tentokrát jste vyzpovídali marketingového a PR manažera společnosti Microsoft. Otázky se tak pochopitelně točily kolem Xboxu 360.

**[?] Jaká jsou aktuální čísla prodejů Xboxu 360 v České republice? Jak moc se liší od situace na Slovensku?**

[!] Je to dobré, prémie budou:-). Lokální čísla se bohužel zveřejňovat nesmí – to je stejné po celém světě a má to na svědomí velmi konkurenční prostředí v oblasti herních konzolí. Globálně jsou prodeje velmi slušné – dostali jsme se přes 11 milionů kusů a držíme si konstantní odstup od konkurence. Trh se už nasytil prvotní mánií po Wii a momentálně je relativně stabilizován. Nákupní horečka po Playstationu 3 se v Evropě nekonala, v prvních dnech si ji koupili jenom skalní fandové a ostatní vyčkávají, až půjde Sony s cenou dolů. Xbox má tedy relativně volné pole působnosti, naší nejsilnější zbraní je poměr cena/výkon, se kterým se konkurence nemůže měřit. Co se týče srovnání ČR a Slovenska, tak mohu prozradit, že poměr prodaných konzolí zhruba odpovídá poměru počtu obyvatel obou zemí.

> **SONY MÍSTO HER VŠE VSADILO NA BLU-RAY A HLEDALO V NĚM ZÁZRAČNÉHO FANTÓMA, KTERÝ VŠECHNY SRAZÍ NA KOLENA**

**[?] Je Microsoft spokojen s „náskokem", který si v Evropě vytvořil před příchodem PS3?**

[!] Není to jenom Evropa, je to celý svět. Náš náskok má jednu obrovskou výhodu – jelikož máme pětkrát více prodaných konzolí než Playstation 3, jsme mnohem atraktivnější pro vývojáře her. Díky tomu máme daleko více exkluzivních titulů (a Sony ty svoje postupně ztrácí), což opět přitahuje další hráče a zvyšuje prodeje konzole. Je to taková spirála, která nás pomalu, ale jistě vynáší na vrchol. Pro úspěch je totiž rozhodující, jak dobré hry a jak kvalitní zábavu dokážete nabídnout. Sony místo her vše vsadila na Blu-ray a hledalo v něm zázračného fantóma, který všechny srazí na kolena. Což se samozřejmě nestalo, zákazníkům je úplně jedno, jak se která součástka uvnitř jmenuje, chtějí prostě jenom hrát hodně dobrých her.

**[?] V Japonsku se tradičně Xbox netěší velké popularitě. Budete proti tomu něco dělat, nebo je to plán až pro další generace konzolí?**

[!] Určitě se nedá říct, že Xbox je v Japonsku nepopulární. Spíše je tam extrémně populární Playstation. Japonci jsou fanatici, kdyby Sony nalepila znak PS na rohlíky, tak se o ně zákazníci poperou. Prorazit na místním trhu je tedy mimořádně náročné, ale nám se to začíná dařit díky strategii exkluzivních her. Ty jsou vyvíjeny speciálně pro japonský trh. Obrovským úspěchem byl Blue Dragon, který okamžitě prodal desítky tisíc Xboxů. Stejné nadšení vyvolala hra Dead or Alive 2 Extreme. Potvrzuje to tedy náš názor, že úspěch konzole stojí a padá na dobrých hrách.

**[?] Je Xbox 360 Elite reakcí na vydání PS3 v Evropě? Kdy se ho dočkáme v České republice a za jakou cenu?**

[!] Připravit nový model konzole není záležitost na jeden týden nebo měsíc, Elite byl vyvíjen podstatně delší dobu. To, že Sony přišla do Evropy v době jeho oznámení, je spíše shoda náhod. Nový model ocení nejvíce zákazníci ve Spojených státech, kteří mají pro velký disk a HDMI rozhraní největší využití. Do Japonska, Evropy a dalších regionů bude uveden s určitým zpožděním. Žádné datum nebylo oficiálně stanoveno, můj soukromý tip je několik měsíců. Spekulovat o ceně je rovněž předčasné, rozdíl mezi Premium a Elite by ale mohl být podobný jako mezi Premium a Core. Hlavním modelem však nadále zůstává verze Premium, Elite je spíše luxusní záležitost s omezenou cílovou skupinou.

**[?] Chystá Microsoft odpověď na službu Playstation Home, která představila ztvárnění podobného projektu Second Life?**

[!] Ono se spíš dá říct, že služba Home je snaha Sony odpovědět na Xbox Live. Náš názor je ten, že herní konzoli si lidé kupují kvůli tomu, aby na ní hráli hry, a na to se také zaměřujeme. Home není nic jiného, než jenom jiné grafické rozhraní pro služby, které my poskytujeme už několik let. Pokud lidé chtějí chodit s panáčky a zařizovat jim domeček, tak si přece zahrají Sims, ne? Nemohu si pomoci, ale když

## PROFIL OSOBNOSTI

Xbox 360 se už oficiálně v českých obchodech vyhřívá několik měsíců. Jak je úspěšný? Co chystá Microsoft v tomto roce? Kdy bude lokalizována služba Live? Otázky jste pokládali Danu Krešovi, manažerovi, pod nějž aktivity kolem Xboxu 360 v České republice (a na Slovensku) spadají.

Dan Kreš začínal v logistice, blíže hernímu průmyslu se dostal v roce 2003, kdy se ocitl v nové české pobočce vydavatelského giganta Electronic Arts. V EA vydržel tři roky, načež přestoupil do českého Microsoftu a jeho divize Entertainment & Devices. Mezi její aktivity se řadí i rozjezd prodeje Xboxu 360. Dan se zajímá o hry ve svém volném čase, nejraději má strategie, konkrétně sérii Command and Conquer.

jsem Home viděl poprvé, napadl mě jeden citát z Pelíšků: „Teda to muselo dát práce… A přitom podle mne na nic." Je to přesně ta věc, kterou si vyzkoušíte, strašně vás nadchne a po 14 dnech už po ní ani nevzdechnete, jelikož si uvědomíte, že vás to vlastně jen zdržuje od hraní. Pro nás je nejdůležitější dostat do ČR Live, a to co nejdříve.

**[?] Připravuje se výraznější využití HD DVD mechaniky pro Xbox 360? Existuje již nějaká hra, která se bude prodávat primárně na HD DVD?**
[!] HD mechanika už výrazně využita je – na filmy. Vzhledem k tomu, že se jedná pouze o externí volitelnou periferii, nejsou na ni vyvíjeny žádné extra hry. Uznávám, že jsou na tom jsou trošku biti majitelé PS3 – zaplatili za Blu-ray, ale k ničemu jim není. Drtivá většina her jsou totiž multiplatformovky a musí se vejít především na DVD, aby se daly hrát na Xboxu a na PC. Například GTA IV bude na obou konzolích úplně stejné, takže je jedno, jakou mechaniku máte – hra se prostě vejde na DVD a hotovo.

**[?] Nedávno byla česká filiálka Microsoftu odměněna jako nejlepší pobočka firmy za poslední půlrok. Přispěla k tomu i herní divize?**
[!] Je to zásluhou hlavně nás všech, zaměstnanců Microsoftu. Tedy tvrdá práce více než 200 lidí!

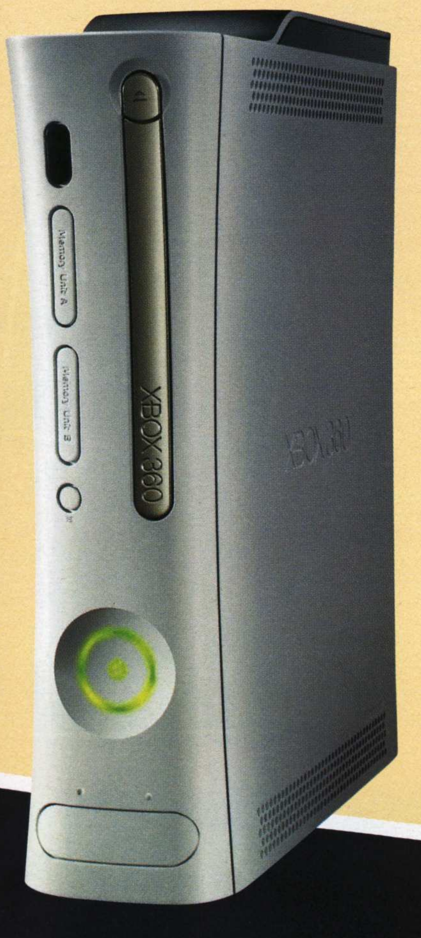
**[?] Proč Microsoft nepodporoval původní Xbox? Není to pro rozvoj jeho nástupce limitující faktor?**
[!] Je. Ale původní Xbox byl poměrně velké riziko – Microsoft se pustil do byznysu, na kterém dominovalo několik zaběhnutých hráčů. Přednost tedy dostaly trhy, v nichž měl dostatečně silné zázemí. Teprve po úspěchu původního Xboxu bylo rozhodnuto o expanzi do dalších zemí. Souvisí to také s tím, že tak velká firma musí mít dokonale vyřešené všechny podpůrné procesy a ty nejde zařídit ze dne na den. Není to jenom o tom přivézt krabici, nalepit na ni cenovku a dát ji do regálu. Je potřeba zajistit distribuci, reklamace, help linky, marketingovou podporu atd. Proto se na nové trhy Microsoft vydal až v době, kdy měl stoprocentní jistotu, že vše hladce zvládne.

[!] Naší snahou je lokalizovat pokud možno vše, co vydáme. Bohužel nemohu být konkrétní, ale pokud se podíváte na seznam her vydávaných MS, leccos to napoví. Lokalizace starých her se – pokud vím – neplánuje, přeci jenom vychází dost novinek a počešťovat něco, co už všichni dohráli, nemá smysl… Jinak obecně se dá říct, že lokalizace her je jednou z našich hlavních priorit.

**[?] Je realizovatelný projekt Video Marketplace i v českých podmínkách? Počítáte s ním v letošním roce, nebo jde o hudbu vzdálené budoucnosti? Pokud ano, nabídne i lokální obsah (české seriály, filmy)?**
[!] Tak to je opravdu spíše pro nějakou vědmu – my zatím bojujeme za český Live, řešení samotného obsahu je více než předčasné.

**[?] Dočkáme se letos nějaké velké marketingové akce – reklam v televizi atp.?**
[!] Ano, určitě ano! Se začátkem nového školního roku se začnou dít veliké věci.

> **„PŮVODNÍ XBOX BYL POMĚRNĚ VELKÉ RIZIKO – MICROSOFT SE PUSTIL DO BYZNYSU, NA KTERÉM DOMINOVALO NĚKOLIK ZABĚHNUTÝCH HRÁČŮ**



**[?] Jak jste pokročili s lokalizací Xbox Live? Stihne se ještě letos?**
[!] Zde bych apeloval na čtenáře – pokud chcete oficiální podporu Live co nejdříve u nás, kupujte hodně Xboxů.:-) Samozřejmě kdyby to záleželo jenom na místní pobočce, byl by Live první věcí, která by se udělala. Bohužel je to mnohem složitější – je zde stále mnoho legislativních a technických problémů, které není v našich silách nějak rychle vyřešit. Musíme být realisté – Live zatím nemají ani tak velké trhy jako Rusko nebo Polsko. Problém je v tom, že pokud nějakou službu provozuje tak velká firma, musí být vše zcela 100%. Jakýkoli časový údaj je tedy v této fázi jenom spekulací.

**[?] Jaké hry budete v letošním roce lokalizovat do češtiny? Dočkáme se i překladu některého již vyšlého titulu?**

**[?] Jak dlouho potrvá sleva 2 000 Kč při nákupu Xboxu 360 výměnou za odevzdání konzole staré generace?**
[!] Akce na odkup starých konzolí (Xbox verze 1 a Playstation 1 a 2) bude probíhat určitě během dubna. Dle úspěchu celé akce ji také možná prodloužíme. Uvidíme. Do té doby mají všichni zájemci o next-gen možnost pořídit Xbox 360 za opravdu bezkonkurenční cenu. Uznejte sami, vzít Playstation 1, něco málo doplatit a máte Core verzi. Už se jen můžete těšit na Halo 3. To je prostě super!

**[?] Jak se vám líbilo v EA? Čím se nejvíce liší práce tam a v Microsoftu?**
[!] Rozdíl je opravdu propastný. Zatímco v EA jsme celý den hráli C&C, Sims a hokej, v Microsoftu je to úplně o něčem jiném. Tady hrajeme Flight Simulator, Age of Empires, Gears of War a Project Gotham Racing 3.:-) Také tu mají mnohem hezčí kávovary.

## PŘÍŠTĚ: ANDREJ DULA

**obchodní a marketingový manažer Sony**

Nejdříve Microsoft a nyní Sony. Díky Doupěti máte ideální příležitost položit libovolný dotaz představitelům společností, které ovládají trh s konzolemi nové generace (zástupce Nintenda Wii jsme zpovídali před několika měsíci). Tentokrát naše pozvání přijal Andrej Dula, obchodní a marketingový manažer Sony Czech/Slovakia.

**Andrej Dula** (26) má za sebou vysokoškolské studium na Ekonomické univerzitě v Bratislavě. Své vzdělání však rozšiřoval i na pobytech v zahraničí, v Rakousku a USA. I přes svůj relativně nízký věk má za sebou zajímavé pracovní zkušenosti, pracoval mimo jiné jako manažer kondiční přípravy a trenér hokejových juniorů v Minnesotě. V Sony pracuje od roku 2005, na starosti má zejména marketingovou strategii pro český a slovenský trh, PR a spolupráci s agenturami. Mezi jeho záliby patří pochopitelně hlavně sport, kromě zmiňovaného hokeje, tenis či snowboarding.

Otázky můžete Andreji Dulovi posílat do **26. dubna 2007**. Na vaše dotazy čekáme na **emailu naostro@doupe.cz**. Tvůrce nejoriginálnějších otázek odměníme celoročním předplatným. Tentokrát jej získává Jiřina Lipská. Rozhovor najdete v příštím čísle časopisu.

Ptejte se, na co chcete, na mailu **naostro@doupe.cz!**

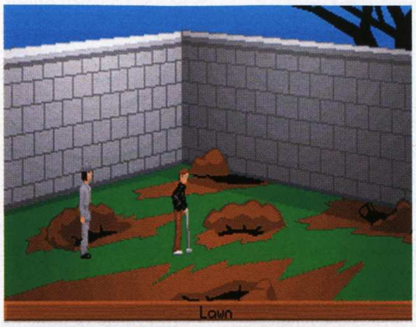
**TVŮRCE NEJLEPŠÍ OTÁZKY ZÍSKÁ PŘEDPLATNÉ**

# FREEHRY

DOUPĚ
Hry najdete na DVD
4/07

## 5 DAYS A STRANGER

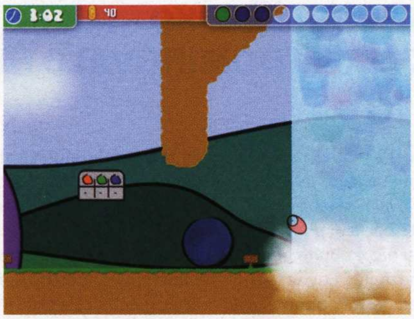
Trilby je nenápadný zlodějíček, jehož dalším cílem je rezidence rodiny De Foe. Osud tomu však chtěl, aby dostal za vyučenou. Honosné sídlo plné bohatství je na první pohled snadným terčem, a tak si hlavní postava mne ruce. Ovšem jen do doby, než zjistí, že uvnitř zůstala uvězněná. Shoda náhod? Pomsta majitele domu? Nebo snad něco nadpřirozeného? Pro Trilbyho nyní naprosto irelevantní. Jeho hlavním úkolem je dostat se z tohoto hororového místa živ a zdráv. Společně řešíte množství logických hádanek, plníte méně i více obtížné úkoly a v neposlední řadě vedete dialogy s postavami, které se taktéž snaží dostat ven.



**[ID]** 116117 **[Žánr]** Adventura **[Výrobce]** Yahtzee **[Velikost]** 1,2 MB **8,3**

## GELATIN JOE

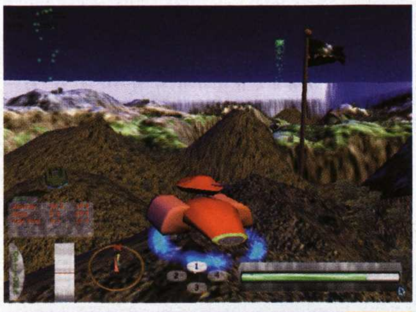
Kdyby vám někdo ještě včera vykládal, že hrál skvělou skákačku s želatinou, asi byste si ťukali na čelo. Po vyzkoušení Gelatin Joe ale můžete řetězové poselství roznášet dál. Ovládáte totiž kuličku z želatiny. Ta dokáže skákat, střílet a pomáhat si přes různé technické překážky. Jelikož je z tvarovatelného materiálu, umí díky pojídání ostatních kuliček přebírat jejich barvu, tvar a především schopnosti. S úspěchem na bojišti tedy lineárně rostou vaše schopnosti. Po technické stránce nelze Gelatin Joe cokoliv vytknout. Pohledná a pestrobarevná dvojrozměrná grafika se snoubí s příjemnou muzikou, o kvalitní zábavu se vším všudy je tedy postaráno.



**[ID]** 116138 **[Žánr]** Arkáda **[Výrobce]** DigiPen **[Velikost]** 30,5 MB **9,3**

## SPLODE

Splode by se dal označit za průkopníka nového žánru. Tahová akční hra se totiž jen tak nevidí. Plně k dispozici vám jsou tři obrněné parodie na tanky. Parodie v dobrém slova smyslu, neboť jejich vzhled a výzbroj mají co dočinění s dalekou budoucností. Než dojde na samotný boj, musíte nastavit bitevní pole k obrazu svému. Typ terénu, počasí, doba, teplota okolí a podobné serepetičky. Teprve poté přichází na řadu válka hromady plechu. Svůj tank ovládáte pouze směrovými šipkami a myší korigujete směr střely. Zbraňový arzenál čítá celkem čtyři kousky. Splode navíc obsahuje multiplayer, takže se dokonale hodí na dlouhý večer s přáteli.



**[ID]** 116111 **[Žánr]** Akční **[Výrobce]** DigiPen **[Velikost]** 29,5 MB **7,0**

# TOP5

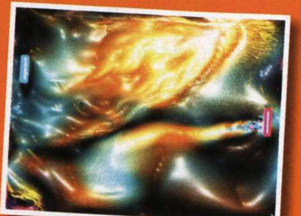
## NEJLEPŠÍ „PINKACÍ" HRY

Patříte-li mezi labužníky všemožných variací na „pinkací" hry, pak jste nalistovali správnou stránku. Ping-pong, tenis, ale i poněkud peprnější kousky, to vše hezky pohromadě. Proto uchopte pálku, vyšlete míček k soupeři a buďte na pozoru. Zpátky se totiž může vrátit i tikající bomba.

### PLASMA PONG

[Výrobce] **Steve Taylor**
[Velikost] **6,91 MB**

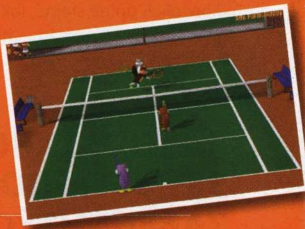
Klasický Pong v ultramoderním provedení? Proč ne. Oslnivá grafika doprovází dvě jezdící plošiny, přičemž jednu z nich ovládáte. Úkolem je dostat míček za oponentova záda.



### TENNIS CRITTERS

[Výrobce] **Garage Games**
[Velikost] **6,11 MB**

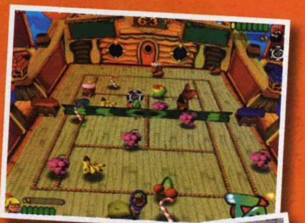
Tenis v podání lesních zvířátek sklidil celosvětový úspěch. Ať už si vyberete myšáka nebo veverku, jistě oceníte vynikající grafiku, ozvučení a intuitivní ovládání.



### TENNIS ANTICS

[Výrobce] **PE Games**
[Velikost] **5,54 MB**

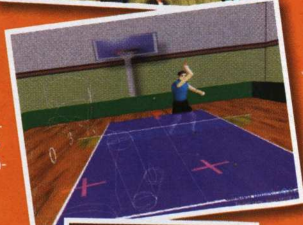
Co se stane, když zkřížíme Bombermana s klasickým tenisem? Odpověď nalezneme v Tennis Antics. Princip je jednoduchý. Pokud nestihnete odpálit míček do určitého časového limitu, jednoduše vybouchne.



### CANNON SMASH

[Výrobce] **Kanna Yoshihiro**
[Velikost] **2,67 MB**

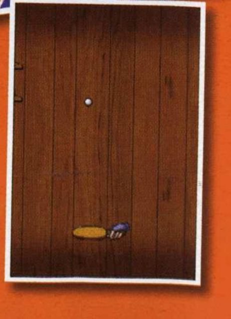
Přestože je Cannon Smash již staršího data vydání, doposud nenašel pokořitele. Skvělý ping-pong, který se pyšní intuitivním ovládáním pomocí myši, je navíc plně trojrozměrný.



### AKROPONG

[Výrobce] **LobsterSoft**
[Velikost] **5,52 MB**

Triky se dají dělat i s pingpongovou raketou a míčkem. Nevěříte? V Akropong kromě neustálého pinkání musíte vytvářet bodově hodnocené kousky. Rotace do všech různých směrů, výhozy, komba a další!



**Tomáš Vrána,** stálý spolupracovník Doupěte
Třese se vedrem

# MOBILNÍ HRY

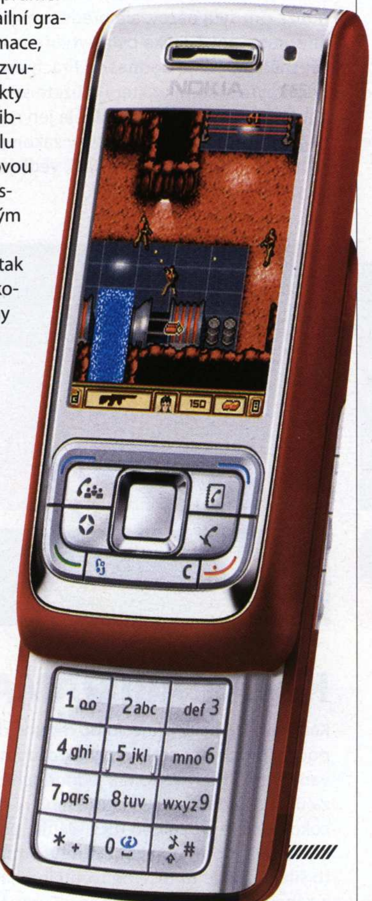
## OPERATION CRITICAL

Akční hry patří mezi nejoblíbenější herní žánry, o tom není sporu, ale po absolvování několika bezduchých střílecek se můžete dostat do stavu, kdy budete chtít víc než jen přímočarou akci ve stylu „poslední přeživší vyhrává". Tehdy přijdou na řadu hry, které nic neztrácí po stránce adrenalinu, ale nabídnou k tomu ještě nadprůměrný příběh a promyšlené herní principy. Do kategorie takových her patří i titul Operation Critical z dílen slovenského studia Inlogic Software, které už několikrát ukázalo cit pro vyladěné originální hry s dobrým nápadem.

Operation Critical vychází z dobře zkonstruovaného příběhu, který v průběhu hry postupně graduje až k naprosto nečekanému závěru. Ve hře si zahrajete za elitního agenta Adama, který je v rámci své nové mise eskortován na neznámý ostrov v Tichém oceánu, kde hlavní padouch, doktor Jenkins, pokračuje ve vývoji dávno zakázaných biologických zbraní z tajného vládního projektu. Jeho snahu vytvořit neporazitelného supervojáka mu Adam musí překazit dřív, než vojsko těchto kyborgů vypustí ovládnout svět.

Adam ovšem nebude jedinou postavou, za kterou si zahrajete. Brzy totiž osvobodíte ze zajetí i agentku Tanyiu a její dovednosti nepravidelně vyzkoušíte v několika dalších úrovních, kterých je celkem 17. Zatímco Adam může používat hned několik druhů střelných zbraní a likvidovat své nepřátele na dálku, Tanyia musí postupovat daleko opatrněji, protože se může spolehnout jen na svůj nůž a rychlé nečekané útoky ze zálohy. Do Adamových střelných zbraní musíte sbírat munici s výjimkou pistole, která způsobí nejmenší škodu, ale její zásobník je nekonečný.

Hra nabízí nejen spoustu různorodých akcí, ale také logické úkoly, bonusy ve formě střeliva i lékárniček a hlavně zcela volný pohyb. K cíli můžete dojít několika různými cestami, které ale občas budete mít možná problém vůbec najít. Obtížnost hry zvyšují nepřátelé s vysokou umělou inteligencí i přesnou muškou, takže často oceníte i průběžné ukládání pozic. Hra nabízí také nadprůměrnou detailní grafiku, animace, hudbu i zvukové efekty včetně vibrací. Spolu s návykovou hratelností a českým prostředím vás tak čeká několik hodiny kvalitní zábavy.



**[Žánr]** Akční **[Platforma]** Java MIDP 2.0 **[Výrobce]** Inlogic Software, www.inlogic.sk **[Cena]** 60 Kč **[Zdroj]** O2, mobilnihry.o2active.cz **[CZ]**

**8,2**

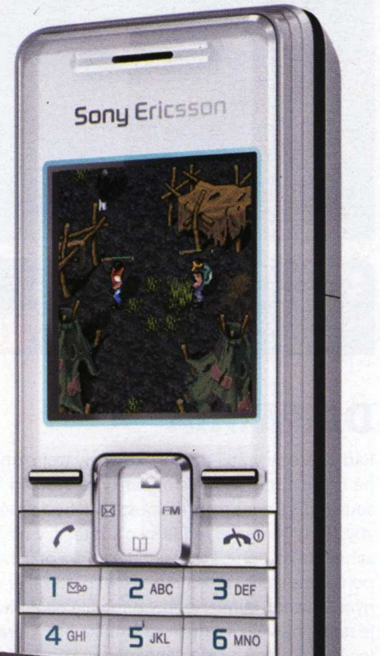
**Ivan Lukáš,** stálý spolupracovník Doupěte
Vrací se ke starým zlozvykům, opět u sebe nosí pět různých mobilů

## THE WAY OF SURVIVAL

Příznivci akčních RPG by neměli přehlédnout novinku od GFI zasazenou do světa zničeného nukleární válkou, v němž hrstku přeživších lidí utiskují bandité a zmutované příšery. Zachránit svět zvládne jen Vyvolený, jehož role se ujmete. O svých schopnostech na začátku vůbec nevíte, probudíte se s totální ztrátou paměti na neznámém místě, odkud vás dobrý mnich zavede do osady, kde postupně zjišťujete skutečný stav věcí. A rovnou začnete plnit úkoly, nezbytné to koření všech RPG. Herní prostředí vývojáři pojali ve velkém stylu, a tak vás čeká nejen kvalitní grafika i atmosféra, ale hlavně nadprůměrná rozsáhlost úrovní. K tomu ještě připočtěte velkou obtížnost, která vás donutí většinu úkolů opakovat vícekrát. Herní možnosti lze jedině chválit – zabité bandity můžete okrádat o zbraně, jídlo nebo třeba léky, vaše postava samozřejmě postupuje na vyšší úrovně a vylepšuje zvolené dovednosti. Zkrátka kvalitní RPG se vším všudy.

**[Žánr]** RPG **[Platforma]** Java MIDP 2.0 **[Výrobce]** GFI, www.gfi.su **[Cena]** 79 Kč **[Zdroj]** Redboss, www.redboss.cz **[EN]**

**7,5**

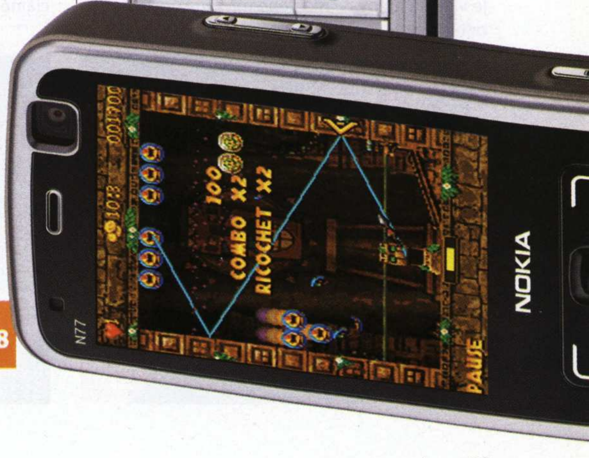


## INCA QUEST

Vývojářské studio I-play se ve své poslední hře znovu pustilo na pole logických her. Tentokrát připravilo zábavnou variaci, v níž najdete největší podobnost s klasickou počítačovou hrou Bust-a-Move. V dolní části obrazovky ovládáte katapult, z něhož vystřelujete nahoru různobarevné kuličky tak, aby vytvořily skupiny minimálně po třech stejnobarevných. Taková skupina ihned zmizí, přičemž vaším cílem je zbavit se všech kuliček na ploše. Střílet můžete přímo, fungují také odrazy od bočních stěn. Čím dříve plochu vyčistíte, tím více dostanete zlaťáků, za které si po dokončení jednotlivých úrovní můžete nakupovat bonusy. Ty lze získat také v samotném průběhu hry. Zahrát si můžete 100 úrovní hned ve třech módech: Puzzle (omezený počet kuliček na vyřešení), Adventure (omezený čas, zmenšující se herní plocha) a Survival („přežití" po určitou dobu). Grafika je přehledná i pohledná, hratelnost velmi logická, herní čas nadprůměrný.

**[Žánr]** Logická **[Platforma]** Java MIDP 2.0 **[Výrobce]** I-play, www.iplay.com **[Cena]** 49 Kč **[Zdroj]** T-Mobile, www.t-zones.cz **[EN]**

**7,8**



# HRÁČŮV RÁDCE

Sehnat v dnešní přetechnizované době kus originality je takřka nemožné. Dvojnásobně pak, hledáme-li originalitu v počítačových hrách. Nicméně naštěstí se vždy (ostatně jako v každém oboru) najde pár chytrých hlav a čas od času nám na stůl předloží řádně hratelný a originální kousek. Že si žádný takový nevybavujete? Třeba vám dnešní Hráčův rádce osvěží paměť.

## ORIGINALITA NADEVŠE

## BAD MOJO

Bad Mojo je často označováno jako šílená adventura. A nutno podotknout, že oprávněně – hlavní role se zde ujímá prachobyčejný šváb. Jedna z nejkurióznějších adventur zaujme především příběhem – entomolog Roger Samms se nedopatřením promění ve švába, v jehož kůži následně prožívá veškeré strasti a boje o přežití. Přidejte k tomu na tehdejší dobu podařené technické zpracování a na úspěch bylo zaděláno. A to i dnes, zejména díky nedávnému remaku (recenze v Doupěti 2/2005).

originální příběh, technické zpracování
místy obtížné

**[Platforma]** PC **[Žánr]** Adventura **[Rok vydání]** 1996/2005 **[Cena]** Bazar (remake 20 dolarů) **TIP**

## XIII

Akční střílečka XIII není zajímavá a originální pouze pro svůj název, ale především pro grafické zpracování. Grafika byla vytvořena technikou cel-shading, jež je dodnes ve hrách neobvyklá. Představte si komiks, který můžete sami ovládat. A to doslova! Hra nevsázela jen na originální grafiku, ale komiksové prvky zakomponovala i do akce (obří výkřiky BOOOM, vedlejší scény ve stylovém okénku atp.).

grafické zpracování, dějová zápletka, AI nepřátel
nižší rozmanitost úkolů

**[Platforma]** PC, PS2, GC, Xbox **[Žánr]** Akční **[Rok vydání]** 2003 **[Cena]** 199 Kč **TIP**

## TRAUMA CENTER:
### UNDER THE KNIFE

Toužíte-li po originálních titulech nejrůznějších forem, pořiďte si Nintendo DS. Za všechny originální a často i šílené hry pro tento handheld uveďme sen všech lékařů, Trauma Center: Under the Knife, ve kterém se stáváte mladým a začínajícím chirurgem. Co si pod tím představit? Vezměte do ruky skalpel a připravte se na nejrůznější operace, které ale budete provádět vy sami pomocí dotykového displeje. Nejde přitom jen o originalitu, ale také o řádnou porci zábavy.

OPERATION SCORE
1875
MISS LIMIT
TIME LIMIT
02:27:78
...Thanks, Derek...

hratelnost, atmosféra
opravdu velká obtížnost

**[Platforma]** NDS **[Žánr]** Simulátor doktora **[Rok vydání]** 2006 **[Cena]** 1 199 Kč **TIP**

## DARWINIA

Rádi byste se vrátili do dob, kdy byly trojrozměrné hry luxusem a namísto grafiky se vývojáři soustředili pouze na hratelnost? Pak byste měli zbystřit u Darwinie. Jedná se o strategii, v níž si zahrajete na boha, který sleduje svět z ptačího pohledu a snaží se zachránit zemi před zákeřným virusem. Mimo desítky originálních prvků je nejzajímavější asi grafická stránka hry, která je vlastně nulová – nicméně má své kouzlo a je originální.

hudba, hratelnost především
přílišná krátkost, v lecčem grafika

**[Platforma]** PC **[Žánr]** Strategie **[Rok vydání]** 2005 **[Cena]** 999 Kč **TIP**

## KATAMARI DAMACY

Katamari Damacy přineslo po dlouhé době do počítačových her zcela nový a dosud nedefinovaný žánr. Přitom je to tak jednoduché: hráč má za úkol ovládat malou kuličku a na ni nabalovat cokoliv, co je zrovna po ruce – auta, popelnice, zvířata, domy a nakonec třeba i mraky. Zní to šíleně, ale je to také neuvěřitelně návykové a zábavné. Jen je škoda, že se v Evropě hra oficiálně neprodává.

chytlavá hratelnost, perfektní hudba, originální nápad
v Evropě se neprodává

**[Platforma]** PS2 **[Žánr]** Simulátor **[Rok vydání]** 2005 **[Cena]** 20 dolarů (americká verze) **TIP**

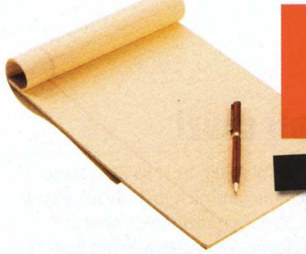
## MAGIC CARPET

Dvanáct let staré klasice od Bullfrogu, Magic Carpet, se často a s oblibou přezdívá jednoduše „simulátor koberce". Důvody jsou jednoduché – hlavní náplň hry je postavena na létajícím koberci, který slouží jako jediný dopravní prostředek v místním fantasy světě. Na koberec usedáme s jakýmsi kouzelníkem a musíme se pokusit zachránit svět ochromený mocným kouzlem. Originální koncept vydržel až dodnes a i po letech nabízí Magic Carpet neuvěřitelnou porci zábavy.

dlouhotrvající hratelnost, originální nápad, zpracování
dnes značné problémy se spuštěním / sehnáním

**[Platforma]** PC **[Žánr]** Simulátor **[Rok vydání]** 1994 **[Cena]** Bazar **TIP**

**Ladislav Nosákovec,** stálý spolupracovník Doupěte
Uplynulý měsíc strávil cestováním na tisíc způsobů



# BLOG

## ANEB ZÁPISNÍČEK REDAKTORŮV

## KDYŽ K HRANÍ NEPOTŘEBUJETE MONITOR

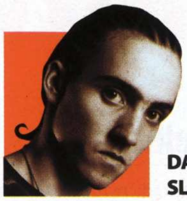
Karty, deskové a stolní hry a podobné věci jsem donedávna vnímal jako spíše dětskou záležitost. Přestože jsem věděl o hrách, které takové nejsou, klidně jsem je přehlížel a zábavu hledal před monitorem PC případně obrazovkou televize s připojenou konzolí. Nedávno se ale několik věcí změnilo. Již minule jsem mluvil o sběratelské karetní hře World of Warcraft, nyní bych se chtěl podívat ještě trošku jinam.

Každá hra, jež v sobě dokáže obsáhnout i něco víc, než jen hru samotnou, má velký potenciál být úspěšná. Zřejmě proto tak snadno vypuknou mánie třeba kolem pogů a podobných šíleností – jednoduchý herní koncept by sám o sobě nestačil, vše se ale mění s přidáním prvku hazardu a sběratelství (žetony pogů měly rozličné motivy a při hře o ně mohl hráč přijít nebo naopak jiné získat).

Co když ale vezmete propracovaná pravidla, veliký svět s vlastní historií, spoustu znepřátelených stran, sběratelství a vlastní kreativitu hráčů? Co když hra nebude končit zakoupením modelů postav, utvořením armád a jejich soupeření na herním poli? Co když bude jen na vás, jak přesně složitější modely slepíte dohromady, jaký výraz jim dáte jejich nabarvením. Dost možná už víte, kam mířím. Přičichnul jsem k Warhammeru a vůně to byla nanejvýš příjemná.

Nejsem žádným expertem na tuto hru, sotva jsem si stačil aspoň trochu zahrát, v pravidlech mám zmatek a první regiment ještě stále zbývá domalovat. Ale nemohu se se svými zážitky nepodělit. V počítačových hrách je řadě z vás příjemná role všemohoucího velitele nad zástupy vojsk. Teď si představte, že svoji armádu máte na stole přímo před sebou, můžete si na ni sáhnout (a taky jste to vy sami, kdo regimenty posouvá na požadované pozice), ba co víc, jste to vy, kdo utvářel jejich podobu. Navíc se tu nehraje na save-load, vše upínáte do jediné bitvy, která rozhodne. Jediná chyba v odhadu vzdálenosti může znamenat rozdíl mezi vítězstvím a porážkou, stejně jako jeden šťastný hod kostkami.

Soustředíte se, plánujete, přemýšlíte, odhadujete další soupeřovy kroky… tohle je ta správná strategie pro multiplayer – grafiku si zvolíte sami a i při stovkách modelů vše jde plynule, instalace probíhá bez problémů, a když nepřevrhnete stůl, hra nikdy nespadne a nakonec: je to mnohem společenštější než jakýkoli digitální multiplayer.



**DAVID SLÁMA**

## JARNÍ RADOVÁNKY

Po zimě-nezimě se konečně začalo blýskat na lepší časy. Sluníčko prosvitlo skrze mraky, slečny začaly po městě chodit v sukních a my v Doupěti místo běhání po venku trávíme víc času zavření doma či v redakci u zbrusu nových her, které opět vycházejí. S novým ročním obdobím zároveň přišla asi nejvýraznější změna v mém dosavadním životě. Martin Boček, který vedl webové Doupě posledního dva a půl roku, odešel za jiným zaměstnáním a já teď sedím za stolem, jenž ještě před pár dny patřil jemu.

Radost z možnosti naplno promítnout veškeré své představy do magazínu, jemuž jsem věnoval posledních pět let, se střetává s myriádami věcí kolem. Už jsem absolvoval tři kolečka po redakci s představením všech důležitých lidí, a stejně si je nepamatuju, nebo aspoň pletu. Mailová schránka se každou chvíli hlásí o pozornost a ve spodní liště neustále blikají příchozí zprávy na ICQ. Aspoň že telefon je zticha – i když to je tím, že jsem vypnul zvonění.

Současně si připadám (v tom nejlepším slova smyslu) jako Alenka objevující říši divů. Zvolna přicházím na to, jak všechny věci fungují, a tuším, jakým způsobem do celého kolotoče asi zapadne moje maličkost. Od doby, kdy jsem začal hrát první počítačové hry a číst první časopisy o nich, jsem přemýšlel o tom, jaké by bylo v nich pracovat – ostatně podobným úvahám se čas od času neubrání prakticky žádný hráč. Když se mi přání v létě roku 2002 splnilo, ještě jsem netušil, co to vlastně znamená. Články jsem víc nepsal, než psal, ale dychtivě jsem hltal každé písmenko v diskuzi pod zveřejněnými texty a vychutnával si pocit, že se moje názory na hry objevují na profesionálním médiu.

Od té doby se změnilo hodně. Viděl jsem úžasný růst Doupěte, založení časopisu, odchod některých lidí a příchod řady jiných. S každou změnou jako bych nacházel větší skulinku pro své vlastní náměty na vylepšení a zvyšování podílu na tvorbě (v tomto případě webového) Doupěte. Vyzkoušel jsem si práci na zpravodajství, až jsem nakonec loni na podzim skončil jako vedoucí PC sekce a konečně směl pořádně nahlédnout pod poklici hrnce, v němž se doupěcí gulášek vaří. A teď, symbolicky 1. dubna (shodou okolností přesně čtyři roky po jiné výměně šéfredaktora), dostávám šanci směřovat Doupě podle svého. Mám k tomu tým talentovaných a schopných autorů a samozřejmě i vás, čtenáře. To je myslím dobrý začátek, co říkáte?

# HARDWARE NEWS

## USB disk, kterým překvapíte

Pokud máte rádi netradiční rozšíření počítače, potěší vás nový přírůstek mezi USB disky DataTraveler Mini Fun, který se pyšní nejen 2GB kapacitou, ale také purpurovou barvou. Navíc na něm najdete již přeinstalované hry Atlantis a Magic Vines – tak hurá do purpuru a zábavu do kapsy. K dispozici máte na výběr také z jiných barev, které porušují nepsaná pravidla strohosti.

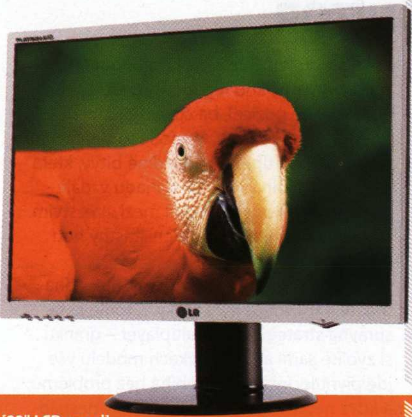
DT Mini Fun
Kingston
1GB

[2GB USB disk]

**KINGSTON DATATRAVELER MINI FUN**
cena 573 Kč
www.kingston-technology.com

## Pohledná dvaadvacítka

Na českém a slovenském trhu se objevila novinka v podobě 22" LCD panelu LG L226WT, který si zakládá na fešném vzhledu. To by však samostatně bylo jen velice chabé lákadlo, proto se zde setkáte i s inovací v podobě funkce eZ zooming – díky ní si tlačítkem přímo na monitoru zvětšíte vybranou oblast. Jen čas ukáže, nakolik tato funkce uživatele naláká.



[22" LCD panel]

**LG L226WT**
cena 10 455 Kč
cz.lge.com

## Video při chůzi

Novinka Sony NW-A800 útočí na iPod Nano a tunu dalších miniaturních přehrávačů s podporou videa. V malých rozměrech nabízí 2" displej s rozlišením 320 × 240 a mimo hudebních souborů zvládá i video ve formátech MPEG-4 a AVC (H.264/AVC) Baseline profile až s 30 snímky za sekundu. Li-Ion baterie slibuje výdrž 30 hodin hudby nebo 8 hodin videa. Kapacity budou od 2 do 8 GB.

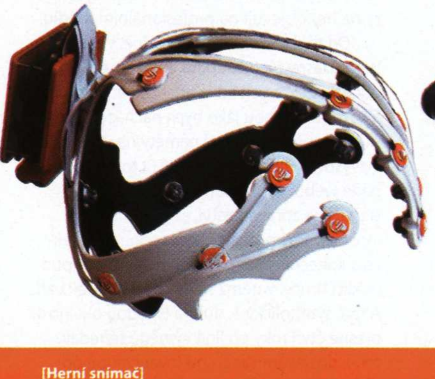
SONY
Album
Pencil sketches
Ribbon
Sponge cake
The remote island
Walkman
Blue Sky
PWR OFF
OPTION
BACK
HOME

[Video Walkman]

**SONY NW-A800**
cena od 5 000 Kč (2GB verze)
www.sony.cz

## Stačí jedna myšlenka

Ovládat počítač rukama je přece tak zastaralé. Australská firma Emotiv ohlásila prototyp ovladače Epoc pro ovládání počítače myšlenkou. Helma připomíná vylepšený snímač EEG z nemocnice. Čidla snímají mozkové vlny a bezdrátově je přenášejí do počítače nebo herní konzole. Produkt ještě musí do produkční fáze urazit velkou cestu, už nyní ale jeho předvádění proběhlo na konferenci herních vývojářů GDC v San Franciscu.

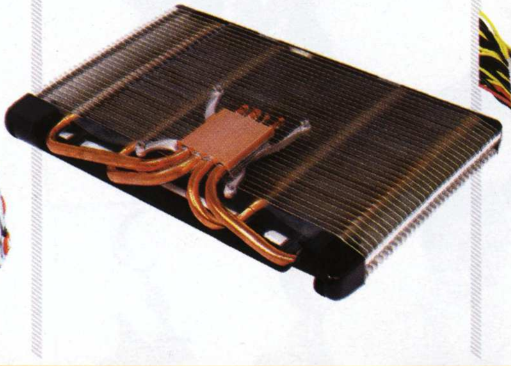


[Herní snímač]

**MOZKU EPOC**
cena nezveřejněna (prototyp)
www.emotiv.com

## Accelero v novém hávu

Chladiče Accelero S1 a S2 jsou určeny pro pasivní chlazení grafických karet nVidia i AMD (dříve ATI). Jednotlivé typy se od sebe liší především velikostí měděného jádra, z nějž vedou čtyři heatpipe. Chladiče by měly být schopny zvládnout i tak výkonné grafické karty, jako jsou Radeon 1950 Pro nebo GeForce 8800 GTS.

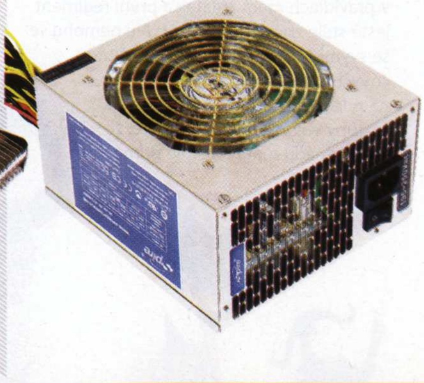


[chladič grafické karty]

**ARCTIC-COOLING ACCELERO S1**
předpokládaná cena 850 Kč
www.arctit-cooling.com

## Výkonný raketometčík

Pro nenasytné počítačové sestavy, které si se spotřebou příliš hlavu nelámou, je určen výkonný zdroj Spire RocketTeer IV s výkonem 600 W. Mezi jeho přednosti patří regulovatelný 12cm větrák, dvě 20A dvanáctivoltové větve a systém suchých zipů pro organizaci kabelů. Ten se v praxi ukázal jako velmi účinný.



[napájecí zdroj]

**SPIRE SP-ATX-600W – ROCKETEER IV**
předpokládaná cena 2 500 Kč
www.spire.nl

**Radek Babíček**, redaktor Computeru
Na stole si uklízí jen v případě, že už si nemá kam položit nohy

fuckt huuůůůstej nářez

HUSTEJ # MOBIL

ubal si balík

stars
erotika
úlety
kárky

Ubal si libovolnej
balík a získej
navíc super
„Čistič displeje"
a „Hustý info"
pro svůj mobil.

ČISTIČ DISPLEJE !
vyčistí displej mobilu
ZEVNITŘ!¡

www.hustej.cz

# TEST: LEVNÉ HERNÍ NOTEBOOKY

Jste závislí a potřebujete hrát všude, nebo jen od notebooku čas od času žádáte i herní výkon? V obou případech potřebujete lepší grafickou kartu než integrovanou. Lze je nalézt i mezi levnějšími notebooky. Srovnání nejlepších z nich přinášíme v podrobném testu.

Předem je nutné konstatovat, že v podstatě neexistuje kombinace dlouhé výdrže, nízké hmotnosti a herního výkonu, která by nestála téměř dvojnásobek ceny testovaných modelů. Proto je chtíč po hrách v mobilním převedení téměř vždy vykoupen nepříliš dobrou výdrží baterií a někdy také nemalými rozměry a hmotností.

Grafické karty si zkrátka něco vezmou na spotřebě, a proto většina podobně vybavených kousků zvládne na baterie přehrát maximálně jeden film. Výdrž při hraní na bateriích raději ani netestujeme, protože výsledky by u všech typů spadly na 60 minut i méně, a to i při sníženém výkonu grafiky. Pro hraní proto budete potřebovat zásuvku v dosahu. Pokud ji nemáte, raději si pořiďte na hraní některý z handheldů (NDS nebo PSP).

### Na RAMce nešetřete

Při výběru notebooku s ohledem na herní použití je nutné klást větší důraz na výkon grafického čipu i procesoru. Také kapacita operační paměti by rozhodně neměla klesnou pod 1 GB a i při této velikosti si systém i hry občas hrábnou na pomalé mobilní disky. Například Stalker, Quake 4 nebo i Gothic III a Oblivion si řeknou o druhé giga paměti velmi rychle.

> S INTEGROVANOU GRAFIKOU MŮŽETE NA MODERNĚJŠÍ HRY ZAPOMENOUT

Nejdůležitější je samozřejmě grafická karta, a to zcela jistě ne integrovaná. Současná nabídka se stejně jako u stolních počítačů točí kolem ATI a nVidie, což v mobilním podání značí souboj Mobility Radeonů proti GeForce Go. V ringu se vyskytují základní modely X1300 a X1400 od ATI a Go 7300 a 7400 s logem nVidie. Střední třídu zastupuje X1600 proti Go 7600 a ve vyšší třídě již soutěží X1800 a X1900 s Go 7800 a 7900. Rok 2007 do notebooků přinese i moderní karty pro DirectX 10, které opět rozhýbou trh.

### Integrovanou nechte pracovat

Na integrované grafice si toho skutečně moc nezahrajete, použitelnou rychlost dosáhnete pouze ve velmi starých hrách (4 až 5 let starých). Naopak ty dedikované, na které jsme se v našem testu zaměřili, sice patří pouze do střední třídy, ale postačí vám i na moderní hry při omezení některých detailů. U grafických karet v noteboocích je nutno dbát zvýšené opatrnosti hlavně u modelů s ATI Radeon X1600, které můžou být v závislosti na specifických parametrech překvapivě pomalé. Některé modely mají totiž pouze 64bitovou paměťovou sběrnici a také snížené takty, což způsobí výrazný propad výkonu. Výrobci se tím samozřejmě moc nechlubí, a neprávem tak vedle sebe stojí zdánlivě stejně výkonné stroje, byť některé s příliš ořezanou grafikou.

Načítání programů i her velmi významně omezuje výkon pevných disků, které jsou v noteboocích výrazně pomalejší než u stolních počítačů. Proto raději vybírejte rychlejší kousky a kapacitu doháněјte levnými externími disky. Svou roli samozřejmě hraje i procesor, u většiny notebooků v nabídce ale nenajdete nic jiného než Intel Core 2 Duo nebo Core Duo. V případě možnosti výběru raději berte modernější Core 2 Duo, které má mírný výkonnostní náskok.

### Ve zdravém těle...

Vyhotovení i vzhled notebooků neprochází žádnými výraznějšími změnami, které by stály za zmínku. Používají se stále především plasty, které se ale liší v kvalitě povrchové úpravy i pevnosti. Zde nutno zmínit, že všechny stříbrné notebooky se dříve nebo později odřou do své základní barvy (většinou tmavě šedé) a lepší volbou pro trvale udržitelný vzhled jsou přirozené barvy použitých krytů. Často skloňovaným problémem konstrukce notebooků bývají panty displejů, kvůli kterým si některé značky vysloužily nepěknou pověst. V rámci testování bohužel není možné skutečně důkladně vyzkoušet kvalitu vyhotovení (a tedy i pantů), a tak se lze pouze spolehnout, že ty kovové jsou zpravidla lepší volbou před plastovými. U testovaných kousků jsme se s nimi ale nesetkali.

Zklamáním jsou stále displeje, ani jeden z testovaných notebooků neměl displej skutečně dobrý. Hlavně při porovnání s moderními stolními LCD panely jsou ty notebookové velmi slabé. Nečekejte tedy velký barevný gamut, ani věrné barvy, které jsou většinou spíše studenější a navíc bez možnosti nastavení přes jakékoliv OSD menu. Lesklé filtry pro zvýšení kontrastu tuto situaci nezachrání, protože pouhé zvýšení kontrastu není univerzálním řešením. Displej plný odlesků je navíc dosti nepraktický v méně ideálních světelných podmínkách. Rychlost použitých panelů naštěstí tak výrazně nekulhá a dobře poslouží i na rychlejší hry, pokud tedy nejste zrovna profesionální hráč.

## VÝKONNOSTNÍ TESTY

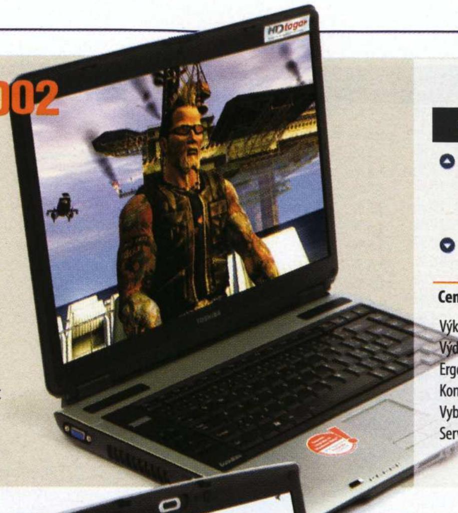
V tabulce najdete mnoho hodnocených i testovaných parametrů, pro účely tohoto testu ale raději vysvětlíme způsob měření herního výkonu. Použili jsme na něj trojici běžných benchmarků 3DMarků 2001 až 2005 a trojici různorodých her. Neděste se nižších rozlišení, ta se používají pro zvýraznění rozdílů mezi jednotlivými modely a vypovídají o výkonu dostatečně. Podrobnější popis testovací metodiky najdete na computer.zive.cz.

## VÝSLEDKY TESTŮ NOTEBOOKŮ

| | Výkon [22 %] | Výdrž [17 %] | Ergonomie [20 %] | Komunikace [10 %] | Vybavení [25 %] | Servis [6 %] | Celkem |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. Toshiba Satellite A100-002 | 8,7 | 5,4 | 7,8 | 9,5 | 7,0 | 5,7 | 77 % |
| 2. Barbone W Boss | 8,2 | 5,3 | 6,5 | 10,0 | 6,7 | 6,8 | 73 % |
| 3. Asus A8JN-4P010M | 5,5 | 6,4 | 7,5 | 10,0 | 7,5 | 8,1 | 69 % |
| 4. Acer Aspire 5672AWLMi | 5,5 | 6,6 | 7,0 | 10,0 | 7,7 | 6,6 | 68 % |

**Dušan Šimonovič,** stálý spolupracovník Doupěte
Half-Life, Doom 3, Far Cry a UT2004 za něj hrají testované počítače

## 1 TOSHIBA SATELLITE A100-002



Nenápadný stroj základní řady A100 se ani příliš nechlubí svými schopnostmi, jež mu do vínku daly výkonná grafika i procesor. Na elegantním těle překvapivě nenajdete ani běžnou vychloubavou samolepku, a hrubý výkon pod kapotou tak odhalí až hra nebo test. Vzhledu Satellite A100 nelze upřít cit pro detail a ucelenou myšlenku v podobě hezkých zaoblených hran a linií. Velkorysý prostor pevného disku ocení většina uživatelů a v rámci testu nemá konkurenci. U Toshiby jsme zvyklí na pokročilou správu napájení i sítí, což se potvrdilo i v tomto případě. O zvukovou stránku se starají malé reproduktory se zvučným jménem Harman/kardon. Jejich zvuk nás zpočátku příliš nenadchnul, ale po zapnutí nástroje Toshiba Virtual Sound s intuitivní konfigurací zvukového prostoru se situace rázem zlepšila. I navzdory pokročilé správě napájení se spotřeba ukázala být pro použitou baterii příliš vysoká, a na cestách tak budete mít možnost pracovat pouze něco přes dvě hodiny. Trochu jsme na notebooku postrádali integrovaný mikrofon, který by se hodil pro VoIP.

**VERDIKT**

- Výkonná herní grafika
- Vzhled a kvalita vyhotovení
- Ovládací software
- Toshiba Virtual Sound

- Krátká výdrž baterií
- Integrovaný mikrofon

| **Cena** | **35 490 Kč** |
|---|---|
| Výkon [22 %] | 8,7 |
| Výdrž [17 %] | 5,4 |
| Ergonomie [20 %] | 7,8 |
| Komunikace [10 %] | 9,5 |
| Vybavení [25 %] | 7,0 |
| Servis [6 %] | 5,7 |

**7,7**
celkové hodnocení

## 2 BARBONE W BOSS

Značka Barbone patří pod řetězec velkoskladů s výpočetní technikou T. S. Bohemia, a proto není tento notebook z pochopitelných důvodů vlastní produkce. Pod označením W Boss se skrývá notebook standardu VBI (Verified by Intel, více na www.vbi.cz) označovaný jako Compal HEL80. V nastavené konfiguraci jde o velmi výkonný stroj s herní grafikou a až s 2 GB operační paměti. Jedinou výraznější brzdou zůstává pevný disk s velmi nízkým výkonem. Tělo notebooku téměř nemá hrany, ale ani to nespraví poměrně nabobtnalé rozměry a hmotnost 2,8 kg, která v kombinaci se slabší výdrží znevýhodňuje W Boss při práci na cestách. Na konstrukci se nám také příliš nelíbila klávesnice, která se výrazně prohýbala v oblasti nad optickou mechanikou. Odvážným krokem dodavatele bylo i použití operačního systému Vista Home Premium rovnou v 64b edici, pro kterou nejsou zatím od Compalu dostupné všechny potřebné ovladače na různé části výbavy. Bonusem k nákupu je jednoduchá brašna a 512MB USB klíč.

**VERDIKT**

- Vysoký výkon
- 2 GB operační paměti
- Snímač otisků prstu

- Pomalý pevný disk
- Nekvalitní klávesnice
- Slabá výdrž baterií

| **Cena** | **32 475 Kč** |
|---|---|
| Výkon [22 %] | 8,2 |
| Výdrž [17 %] | 5,3 |
| Ergonomie [20 %] | 6,5 |
| Komunikace [10 %] | 10,0 |
| Vybavení [25 %] | 6,7 |
| Servis [6 %] | 6,8 |

**7,3**
celkové hodnocení

## 3 ASUS A8JN-4P010M

Vzhled notebooků Asus se již dlouho výrazně nezměnil, a i proto lze A8JN poznat na první pohled. Na fotce se to možná nezdá, ale díky 14" úhlopříčce patří k menším notebookům, které se lépe přenášejí. Pozitivní dojem mobility však kazí nejen objemný napájecí adaptér, ale i podprůměrná výdrž na baterie. Výbava přitom nepatří k těm „nejžravějším" a spíš reprezentuje dobrý kompromis grafického výkonu a spotřeby. Navzdory menšímu tělu má Asus bohatou nabídku vstupů a výstupů, v níž nechybí ani DVI-I a S-Video konektor. Osazeným komponentám také nelze nic vytknout, protože vše potřebné je připraveno už od výroby. Při prvním spuštění nás mírně překvapilo obrovské množství aplikací spouštěných hned po startu systému. Ty navíc spotřebují až 400 MB operační paměti bez jediné aplikace na popředí. Starají se o všemožné části notebooku a některé jsou spíše postradatelné než užitečné. Použitá grafická karta se hodí na starší hry nebo omezené nastavení novějších a lze ji považovat za mezistupeň mezi integrovanou a herní grafikou.

**VERDIKT**

- Rozměry a hmotnost
- S-Video a DVI-I
- Brašna, myš a TV tuner v příslušenství

- Slabá výdrž na baterie
- Objemný napájecí adaptér

| **Cena** | **32 295 Kč** |
|---|---|
| Výkon [22 %] | 5,5 |
| Výdrž [17 %] | 6,4 |
| Ergonomie [20 %] | 7,5 |
| Komunikace [10 %] | 10,0 |
| Vybavení [25 %] | 7,5 |
| Servis [6 %] | 8,1 |

**6,9**
celkové hodnocení

## 4 ACER ASPIRE 5672AWLMI

Nejprodávanější značka notebooků na našem trhu je v testu zastoupena multimediálním modelem rodiny Aspire. Charakteristický vzhled i barvy jsou v tomto provedení pro Acer typické. Pochvalu zaslouží zejména bohatá výbava, která se neomezuje jen na videovýstupy (S-Video a DVI-I), ale i na vnitřní komponenty. Multimediální použití podtrhují nejen speciální ovládací tlačítka pro kontrolu přehrávání nebo praktická webová kamera, ale i trojice konektorů jack, k nimž lze připojit i reprosoustavu 5.1 bez digitálního dekodéru. Konektory jsou společně se čtečkou karet i posuvnými voliči Bluetooth a Wi-Fi ale poměrně nešťastně na přední hraně. Acer v poslední době zapracoval i na ovládacích programech sady Empowering Technology, kterými lze ovládat sítě, napájení i zálohování a další funkce. Pokročilejší možnosti zabezpečení ale musíte hledat u vyšších modelů. Výrobce bohužel do notebooku osadil nejslabší verzi ATI X1600 se 64bitovou sběrnicí a menší kapacitou vlastní paměti. Rekordy s ní tedy nestrháte.

**VERDIKT**

- Bohatá výbava
- Dedikovaná grafická karta
- Ovládací programy

- Audio konektory vpředu
- Slabší výdrž baterie
- Vyšší hlučnost v zátěži

| **Cena** | **33 903 Kč** |
|---|---|
| Výkon [22 %] | 5,5 |
| Výdrž [17 %] | 6,6 |
| Ergonomie [20 %] | 7,0 |
| Komunikace [10 %] | 10,0 |
| Vybavení [25 %] | 7,7 |
| Servis [6 %] | 6,6 |

**6,8**
celkové hodnocení

|  |  | Váha | Celkem | 1. TOSHIBA SATELLITE A100-002 | 2. BARBONE W BOSS | 3. ASUS A8JN-4P010M | 4. ACER ASPIRE 5672AWLMI |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **VÝKON** [35 %] | PCMark05 celkově [body] | 7 % | 2,5 % | 4 426 (10) | 4 140 (9) | 3 610 (8) | 3 442 (8) |
|  | PCMark05 pevný disk [body] | 15 % | 5,3 % | 3 875 (9) | 2 729 (5) | 3 799 (9) | 3 101 (6) |
|  | PCMark05 celkově (bat.) [body] | 7 % | 2,5 % | 1 198 (5) | 1 854 (8) | 1 448 (6) | 1 328 (5) |
|  | 3DMark2001 SE [body] | 5 % | 1,8 % | 18 005 (9) | 20 615 (10) | 11 759 (6) | 12 653 (6) |
|  | 3DMark03 [body] | 10 % | 3,5 % | 7 998 (10) | 7 590 (9) | neproběhl (3) | neproběhl (3) |
|  | 3DMark05 [body] | 10 % | 3,5 % | 3 364 (8) | 3 104 (8) | 1 478 (4) | 2 776 (7) |
|  | F.E.A.R. (800 × 600) [fps] | 10 % | 3,5 % | 64 (10) | 63 (10) | 20 (3) | 26 (4) |
|  | HOMAM 5 (1 024 × 768) [fps] | 10 % | 3,5 % | 42 (7) | 43 (7) | 20 (3) | 23 (4) |
|  | Doom 3 (1 024 × 768) [fps] | 10 % | 3,5 % | 74 (10) | 71 (10) | 26 (3) | 24 (3) |
|  | komprese videa [s] | 4 % | 1,4 % | 90 (8) | 82 (8) | 101 (6) | 114 (5) |
|  | komprese zvuku [s] | 4 % | 1,4 % | 314 (9) | 409 (6) | 354 (8) | 366 (7) |
|  | zpracování fotografií [s] | 4 % | 1,4 % | 79 (9) | 68 (10) | 76 (9) | 78 (9) |
|  | propustnost USB [MB/s] | 4 % | 1,4 % | 33 (9) | 34 (9) | 34 (9) | 35 (10) |
| **VÝDRŽ** [10 %] | kancelář [h:min] | 50 % | 5,0 % | 2:16 (4) | 2:00 (3) | 2:44 (5) | 3:10 (6) |
|  | multimédia [h:min] | 30 % | 3,0 % | 1:37 (5) | 1:46 (6) | 1:58 (7) | 1:45 (6) |
|  | nabíjení | 20 % | 2,0 % | rychlé (10) | rychlé (10) | rychlé (10) | rychlé (10) |
| **ERGONOMIE** [16 %] | klávesnice | 20 % | 3,2 % | dobré rozložení, vysoká kvalita (9) | horší rozložení, nižší kvalita (5) | horší rozložení, dobrá kvalita (7) | dobré rozložení, dobrá kvalita (8) |
|  | displej – odezva a úhly [stupně] | 5 % | 0,8 % | pomalá, 15/90 (6) | dobrá, 20/100 (7) | dobrá, 20/90 (7) | velmi dobrá, 10/90 (8) |
|  | displej – barvy, jas a kontrast | 9 % | 1,4 % | studené barvy, 0–96,5 (7) | dobré barvy, 1,2–97,6 (9) | dobré barvy, 2,4–95,3 (8) | studené barvy, 2,4–97,6 (7) |
|  | displej – podsvícení, dithering | 8 % | 1,3 % | rovnoměrné, mírný (8) | rovnoměrné, mírný (8) | rovnoměrné, mírný (8) | rovnoměrné, mírný (8) |
|  | displej – odlesky | 3 % | 0,5 % | ano (10) | ano (10) | ano (10) | ano (10) |
|  | zvuk – reproduktory | 6 % | 1,0 % | dobrý (7) | dobrý (7) | horší (5) | horší (5) |
|  | zvuk – sluchátka | 5 % | 0,8 % | velmi dobrý (8) | přebasované, horší (4) | dobrý (7) | přebasované, horší (4) |
|  | rozmístění konektorů | 10 % | 1,6 % | horší (6) | horší (6) | dobré (8) | špatné (4) |
|  | kvalita provedení | 22 % | 3,5 % | velmi dobrá (8) | dobrá (6) | velmi dobrá (8) | velmi dobrá (8) |
|  | hlučnost bez zátěže | 7 % | 1,1 % | nízká (9) | nízká (8) | nízká (8) | nízká (8) |
|  | hlučnost v zátěži | 5 % | 0,8 % | střední (7) | střední (6) | střední (6) | vysoká (4) |
| **KOMUNIKACE** [8 %] | LAN | 27 % | 2,2 % | 100 Mb/s, Intel (8) | 1 000 Mb/s, Realtek (10) | 1 000 Mb/s, Realtek (10) | 1 000 Mb/s, Broadcom (10) |
|  | Wi-Fi | 36 % | 2,9 % | Intel 3945ABG 802.11a/b/g (10) | Intel 3945ABG 802.11a/b/g (10) | Intel 3945ABG 802.11a/b/g (10) | Intel 3945ABG 802.11a/b/g (10) |
|  | Bluetooth | 27 % | 2,2 % | ano (10) | ano (10) | ano (10) | ano (10) |
|  | infračervený port/modem | 10 % | 0,8 % | ano/ano (10) | ano/ano (10) | ano/ano (10) | ano/ano (10) |
| **VYBAVENÍ** [25 %] | HDD [GB] | 12 % | 3,0 % | 160 (10) | 100 (6) | 120 (7) | 120 (7) |
|  | paměť [MB]/volný slot | 12 % | 3,0 % | 1 024/1 (7) | 2 048/0 (10) | 1 024/1 (8) | 1 024/1 (8) |
|  | displej | 10 % | 2,5 % | 15,4", WXGA (8) | 15,4", WXGA (8) | 14,1", WXGA (10) | 15,4", WXGA (8) |
|  | videovýstupy D-Sub/DVI/S-Video | 6 % | 1,5 % | ano/ne/ano (6) | ano/ne/ano (6) | ano/ano/ano (10) | ano/ano/ano (10) |
|  | CD/DVD | 5 % | 1,3 % | Matsushita, UJ-841S, DVD±R/RW DL RAM (10) | LiteOn, SSM-8515S, DVD±R/RW DL RAM (10) | LG, GSA-T10N, DVD±R/RW DL RAM (10) | Matsushita, UJ-85JS, DVD±R/RW DL (8) |
|  | audiozařízení | 3 % | 0,8 % | sluchátkový/S/PDIF výstup, mikrofon/linkový vstup (7) | sluchátkový/S/PDIF výstup, mikrofon/linkový vstup (7) | sluchátkový/S/PDIF výstup, mikrofon/linkový vstup (7) | sluchátkový/S/PDIF výstup, mikrofon vstup, linkový vstup (10) |
|  | polohovací zařízení | 5 % | 1,3 % | touchpad, 2 tlačítka (6) | touchpad, 2 tlačítka (6) | touchpad, 2 tlačítka (6) | touchpad, 2 tlačítka + čtyřsměrový ovladač (8) |
|  | ostatní rozhraní | 10 % | 2,5 % | 4× USB, 1× FireWire, 1× RJ11, 1× RJ45, 1× ExpressCard 34/56, 1× PC Card II (10) | 3× USB, 1× FireWire, 1× RJ11, 1× RJ45, 1× ExpressCard 34/56, 1× PC Card II (8) | 5× USB, 1× FireWire, 1× RJ11, 1× RJ45, 1× ExpressCard 34/56 (9) | 4× USB, 1× FireWire, 1× RJ11, 1× RJ45, 1× ExpressCard 34, 1× PC Card II (10) |
|  | čtečka karet | 5 % | 1,3 % | MS/MS-Pro/MMC/SD (8) | MS/MS-Pro/MMC/SD (8) | MS/MS-Pro/MMC/SD (8) | MS/MS-Pro/MMC/SD/xD (10) |
|  | operační systém | 5 % | 1,3 % | Windows XP Home (6) | Windows Vista Home Premium (10) | Windows MCE 2005 (6) | Windows XP Home (6) |
|  | obnova operačního systému | 4 % | 1,0 % | z přiloženého DVD (5) | – (0) | – (0) | z CD nebo DVD po vypálení, možnost zálohování (7) |
|  | ovládací programy | 5 % | 1,3 % | správa napájení, nastavení počítače, síťové profily (10) | – (0) | správa napájení, nastavení počítače, síťové profily (8) | správa napájení, nastavení počítače, síťové profily (8) |
|  | přiložený software | 5 % | 1,3 % | NIS 2006 (90 dní), Microsoft One Note, Sonic Record Now, InterVideo WinDVD a Creator (7) | – (0) | NIS 2006 (90 dní), AsusDVD, Nero OEM, Cyberlink Power Director (7) | Cyberlink PowerProduced, NIS 2006 (90 dní), Acer Arcade, NTI CD/DVD Maker, NTI Bakcup (9) |
|  | zabezpečení | 5 % | 1,3 % | – (0) | snímač otisků, omnipass (7) | – (0) | – (0) |
|  | webová kamera a integrovaný mikrofon | 5 % | 1,3 % | – (0) | 640 × 480 webová kamera + mikrofon (9) | 640 × 480 webová kamera + mikrofon (9) | 640 × 480 webová kamera, polohovatelná + mikrofon (10) |
|  | příslušenství a speciality | 3 % | 0,8 % | – (0) | brašna, 512 MB USB klíč (5) | brašna, myš, USB DVB-T tuner (8) | – (0) |
| **SERVIS** [6 %] | technická podpora | 20 % | 1,2 % | e-mail, anglicky (2) | e-mail, telefon, pracovní dny 9–19 hodin (8) | e-mail, telefon, pracovní dny 8–17:30 hodin (8) | e-mail, telefon, pracovní dny 8–17 hodin (8) |
|  | místo servisu | 10 % | 0,6 % | servisní středisko (5) | servisní středisko (5) | servisní středisko (5) | servisní středisko (5) |
|  | přeprava do servisního místa | 10 % | 0,6 % | ne (0) | ano (10) | ano (10) | ano (10) |
|  | přeprava ze servisního místa | 10 % | 0,6 % | ano (10) | ano (10) | ano (10) | ano (10) |
|  | rozšiřitelnost záruky | 5 % | 0,3 % | 3 roky (4) | ne (0) | 3 roky, mezinárodní (7) | 3 roky, možnost pojištění (spoluúčast 100 EUR) (5) |
|  | běžná záruka | 45 % | 2,7 % | 2 roky mezinárodní (8) | 2 roky (6) | 2 roky, mezinárodní (8) | 1 rok (2 roky spotřebitel) (5) |
| **PARAMETRY** | procesor |  |  | Intel Core 2 Duo T5600, 2× 1,83 GHz, 2 MB L2 cache | Intel Core 2 Duo T7200, 2× 2,0 GHz, 4 MB L2 cache | Intel Core 2 Duo T5500, 2× 1,66 GHz, 2 MB L2 cache | Intel Core Duo T2250, 2× 1,73 GHz, 2 MB L2 cache |
|  | čipová sada |  |  | Intel 945PM | Intel 945PM | Intel 945PM | Intel 945PM |
|  | grafika (model, paměť, sběrnice, takty jádra/pamětí) |  |  | nVidia GeForce Go 7600, 256 MB DDR2, 128 bit, 350/350 MHz | nVidia GeForce Go 7600, 256 MB DDR2, 128 bit, 350/350 MHz | nVidia GeForce Go 7300, 128 MB DDR2 (512 MB TC), 64 bit, 350/350 MHz | ATI Mobility Radeon X1600, 128 MB DDR2 (512 MB HM), 64bit, 400/364 MHz |
|  | pevný disk (velikost, výrobce, model, rychlost, vyrovnávací paměť, rozhraní) |  |  | 160 GB, Hitachi 5K160, 5 400 ot./min, 8 MB, SATA | 100 GB, Toshiba, MK1034GSX, 5 400 ot./min, 16 MB, SATA | 120 GB, Seagate, Momentus 5400.3, 5 400 ot./min, SATA | 120 GB, Samsung, HM120JI, 5 400 ot./min, 8 MB, SATA |
|  | audiokodek |  |  | Realtek ALC 861 | Realtek ALC 883 | Analog Devices AD 1986A | Realtek ALC 883 |
|  | baterie |  |  | 10,8 V, 4 000 mAh (43 Wh) | 11,1 V, 4 800 mAh (53 Wh) | 11,1 V, 4 800 mAh (53 Wh) | 14,8 V, 4 800 mAh (71 Wh) |
|  | hmotnost [kg] |  |  | 2,7 | 2,8 | 2,4 | 3 |
|  | rozměry (v × š × h) [mm] |  |  | 30 × 360 × 267 | 40 × 360 × 265 | 35–37 × 335 × 245 | 28–36 × 364 × 275 |
|  | cena [Kč] |  |  | 35 490 | 32 475 | 32 295 | 33 903 |
| **HODNOCENÍ** |  |  |  | **7,7** | **7,3** | **6,9** | **6,8** |

intel
Core™2
Duo
inside™
Dual-core.
Do more.
FLEXIO
SUPER CENA
,990,-
ZAŘÍZENÍ
ch fotografií
180 (tiskárna, skener, kopírka) je
nadno použitelné zařízení, jež jim
a dokumentů - včetně skenování
990,-
15

# STVOŘENÝ PRO RYCHLOST

NOVÝ DVOUJÁDROVÝ PROCESOR INTEL® CORE™ 2 DUO V POČÍTAČÍCH FLEXIO RODINNÁ KANCELÁŘ I. JE STVOŘENÝ POSKYTNOUT OHROMUJÍCÍ VÝKON.

**Konfigurace:**
- Použit jeden z nejlepších procesorů současnosti:
- Intel® Core™2 Duo 4300
- Paměť 1024 MB DDR2
- Pevný disk WD 250 G
- Intel® Graphics Media Accelerator 950 až 22
- Multiformátová mech. DVDRW
- Zvuk 7.1 Level HD Audio
- Univ. čtečka paměťových karet

**Periferie v ceně:**
- LCD Samsung 17“ 710N
- Multifunkční zařízení HP F380
- Klávesnice a optická myš

ejno Softw re:
Windo Vist e Bas 64-b
lepše pe nost vašich d nov
možnosti pohodlného vyhledávání, uspořádání informací, využití digitálních medií při práci s fotografiemi a multimediá
soubory.

WINDOWS VISTA

Komunikujte a najděte přátele po celém světě.

Získejte snadno informace na internetu.

Upravte a vypalte Vaše foto a videa na CD a DVD.

dujte DVD filmy, nebo poslouchejte oblíbenou hudbu.

19.999,-

NABÍDKA: 9. - 24. 4. 2007

## PC **FLEXIO** Rodinná kancelář I.

**Kompletní sestava s extrémně výkonným procesorem Intel® Core™ 2 Duo**

procesor Intel® Core™ 2 Duo 4300 • Microsoft® Windows® Vista Home Basic 64-bit • operační paměť 1024MB DDR2 • Intel® Graphics Media Accelerator 950 až 224 MB • pevný disk WD 250 GB, SATA, 7200 ot./min. • multiformátová DVD/RW • zvuková karta 7.1 Level HD Audio • síťová karta 10/100 • klávesnice a optická myš s kolečkem • čtečka paměťových karet • záruka 24 měsíců

**LCD monitor Samsung 17” 710N • multifunkční zařízení HP F380**

FLEXIO

**Tuto sestavu můžete koupit za akční cenu 19.999 Kč vč. DPH v hypermarketech a OD Tesco v termínu 9. - 24. 4. 2007.**

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, a Xeon Inside jsou označeními výrobku/služeb nebo ochrannými známkami společnosti Intel Corporation, případně jejích dceřiných společností ve Spojených státech a ostatních zemích.

# LISTÁRNA

## Vše, co jste chtěli vědět a nebáli se zeptat

## DOPIS MĚSÍCE:
### STÍŽNOST PC

A mám toho jednou pro vždy dost! Z věčného přehřívání, mlácení a nadávání se nám počítačům chce blít… co jste to za tvory, když jste schopni takhle nás – STROJE – urážet?! Tuhle jsem měl delší konverzaci s mojí přítelkyní hifi věží a ta je na tom podobně. Věčně ji trápí muzika stylu tuc-tuc-tuc, až jí z toho jde displej kolem. Ale o ní mluvit nechci. Chci mluvit o nás, počítačích! Už i našeho nejmladšího potomka – malého Wii – trápíte věčným hraním prapodivných her. U nás, počítačů, je to však opravdu strašné!

Malé děti nás trápí zapatlanými prstíky, odrostlejší do nás buší svýma rukama při nějaké stupidní hře, teenegeři si píšou oplzlá psaní a postarší si dokonce prohlížejí nechutné erotické stránky – tím se počítače ženou do záhuby!!! Zrovna včera jsem se z toho množství porna radši sám restartoval. A jak neohrabaně provádí někteří z vás „lidí" důležité operace! Třeba taková transplantace harddisku by se rozhodně neměla provádět s prsty od „čokolády", jak vy lidé říkáte podivné hnědé hmotě, kterou, jak jsem si všiml, s chutí loadujete.

Máme toho dost!!! A konečně to dáme najevo! I naši mírně mentálně postižení bratři, kteří mají v mozku ještě Windows 95, se rozhodli bojovat! ANO, BOJOVAT! A za co? Jedna moje přítelkyně si všimla, že máte zvláštní zvyky dodržovat různé „svátky", jak těmto dnům říkáte. A proto jsme se my počítače (samozřejmě jen ti nejdůležitější) jedné temné noci v den, kdy se konalo E3, sešli v kanceláři jednoho nejmenovaného šéfredaktora jednoho nejmenovaného herního plátku a dohodli jsme se, že vy lidé nám musíte dát každý „rok" aspoň týden volna, kdy se na nás počítače asi nepodíváte. A ujednejte si to opravdu rychle, protože už jsme někdy opravdu vzteklí, což dáváme najevo častým restartováním a zasekáváním. A ještě nás vy lidi věčně nakazujete viry! To už si nenecháme líbit!

S veškerou úctou
Nejmenované PC

**[!] Milé PC, chápeme vaše rozhořčení, ale musíme se ohradit – není pravda, že bychom na vás datlovali pořád! Stejně jako Windows potřebují čas od času reinstalaci, člověk se musí každý den minimálně na šest hodin uložit do tzv. spánkového režimu. To je vaše šance! Můžete se zotavit, věnovat se vlastním zálibám, stahovat si neslušné obrázky obnažených DVD mechanik či snít o moderním Blu-ray.**

**Člověk je vůbec křehký tvor, těžko se to přibližuje, ale pokud si pamatujete povídání svých dědů o děrných štítcích, jste docela blízko pravdě. Lidé je stále ještě používají! Navíc jejich harddisky jsou značně nedokonalé a metoda defragmentace (používají k tomu podivné rozhraní zvané Hospoda) obrovsky ztrátová.**

**Proto buďte prosím shovívaví! Stejně jako dáváte na internetu přednost starším primitivním příkazům, prokažte úctu lidem – je to zastaralý systém s neupgradovatelným BIOSem.**

**Děkujeme, redakce**

## STRUKTUROVANÝ ŽIVOTOPIS HRÁČE

Narodil jsem se v Novém Jičíně dne 20. října 1988. Bylo jasné, že se budu jmenovat Bělaška, ale křestní jméno Radek se vymyslelo až později. Když jsem začal používat pusu, mojí první konzolí byl dudlík, který měl sice parádní hratelnost, ale bohužel ne moc datadisků, takže mě časem přestal bavit. Pár let jsem tedy neměl nic, ale v šesti letech se to opět změnilo. Nastoupil Tetris, Tamagotchi a opět jsem měl na nějaký ten měsíc o zábavu postaráno.

Poté, co jsem nastoupil na základní školu v Kopřivnici, už nebylo moc času na hraní. Postupem času jsem však zjistil, že mi stačí odnést si ze školy jen čtení a psaní, a proto má hráčská kariéra opět začala. Sehnal jsem si první 16bitovku, poté druhou, protože u konzolí se nedalo moc použít spojení „kvalita za rozumnou cenu". Když jsem si poprvé vydělal větší částku peněz (700 Kč), koupil jsem si Segu Megadrive. Paráda, jména jako Mortal Kombat, Street Fighter mi vyrážela dech.

Ve 14 mi brácha koupil Playstation 1, což byl pro mě zlom v hraní. Grafika, hratelnost, vibrace ovladače a celková zábava byla ohromující. Po přestupu na technické lyceum v 15 letech jsem dostal svůj (zatím první) počítač. V té době bomba, nyní slabší průměr. Měl jsem a mám procesor 2,1 GHz, grafiku 128 MB a paměť 512 MB, takže nynější hry sice šlapou, ale musím se vrtat v nastavení, abych si některé vůbec zahrál, např. Gothic 3. Na některé hry raději ani nemyslím (Oblivion).

**[!] Oblivion nemusí být překážkou ani starším počítačům. Podívej se do Rozšířeného zážitku, třeba budeš právě tím, kterému pomůže speciální nastavení.**

Her mi prošlo rukama nespočet, určitě všechny žánry, ale jen pár mi jich zůstalo zakořeněných v hlavě. Byla to určitě série Call of Duty, kde hlavně COD2 má nyní tu čest být jako jediná hra nainstalovaná v mém PC. Dále mě za celou dobu mého hraní zaujal Gothic 2 nebo Pro Evolution Soccer 6. Dnes, když mám 18 let, jsem se rozhodl dělat něco jiného než jen hrát a s nikým se nepodělit o své zážitky z pestrého hraní. Tuto možnost změny mi nabízí právě časopis Doupě, pro který bych strašně rád psal recenze na různé hry. Milý a pro mou hráčskou duši vážený Kamile Grici, uvaž prosím mou nabídku.

S pozdravem
Radek „Radeczech" Bělaška

**[!] Kamil se nebrání, ostatně stále je aktuální náš inzerát vyhlížející nové autory. Stačí sepsat kvalitní ukázkovou recenzi, ohromit naše smysly lahodnou směsicí slov a vět, okořenit je skvělými kritickými postřehy a můžeš se stát redaktorem.**

DOUPĚ

**Doupě** – měsíčník ze světa PC i konzolových her e-mail: **doupe@cpress.cz**

(e-mailové adresy většiny níže uvedených osob jsou tvořeny podle vzoru jmeno.prijmeni@cpress.cz, není-li uvedeno jinak)

REDAKCE
**Šéfredaktor:** Kamil Gric
**Zástupce šéfredaktora:** Jan Morkes
**Stálí spolupracovníci:** Michal Acler, Radek Bábíček, Martin Boček, Martin Demiger, Miroslav Jahoda, Alan Jarrar, Karel Kališ, Michael Lekovski, Ivan Lukáš, Ladislav Nosákovec, David Sláma, Michael Stern, Dušan Šimonovič, Petr Urban, Tomáš Vrána

**Vedoucí tištěných médií:** Tereza Bočková

**Korektury:** Zdeněk Dan
**Asistentka redakcí:** Gabriela Gubíková

VÝROBA, DISTRIBUCE, MARKETING
**Art director** Pavel Junk
**Titulní strana** Pavel Junk
**Sazba** Veronika Chadzipolichronisová, Miloslav Řehoř
**Marketing** Zuzana Pospíšilová, Věra Foltýnová
**Produkce** Marcela Veselá, Eva Větěchová, Diana Brabcová
**Distribuce** Eva Sedláková

PŘEDPLATNÉ
http://casopisy.cpress.cz

Předplatné pro ČR
predplatne@cpress.cz, tel.: 545 113 713
reklamace@cpress.cz, tel.: 545 113 713

Předplatné pro SR
casopisy@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

Upozornění pro předplatitele: kód předplatitele najdete vždy u doručovací adresy na folii, ve které časopis dostáváte.

ADRESA REDAKCE
Computer Press
Lidická 28, 602 00 Brno
tel.: 545 113 711, fax: +420 545 113 712

Computer Press Praha Pod Vinicí 23, 143 00 Praha 4-Modřany tel.: 225 273 930-3, fax: 225 273 934

INZERCE
**Produktový manažer:** Richard Mařák
**Vedoucí projektů** Ivan Lukáš
**Computer Press Praha:** Iva Bartošová, Renáta Bělíková, Anna Erbanová, Petra Lahvičková, Richard Mařák, Barbora Terebová

REGISTRACE ISSN 1214-9195,
MK ČR E 15557
Rozšiřují Mediaprint & Kapa a soukromí distributoři. Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou, s. p. OZJM Ředitelství v Brně č. j. P/2–4623/96 ze dne 12. 11. 1996. Podávanie novinových zásielok pre Slovenskú republiku povolené RPP Bratislava, č. j. 485–RPP/95 zo dňa 20. 1. 1995.

© Computer Press, a. s.

computer press
vydává Computer Press
www.cpress.cz

## JINAK VÁS MÁM RÁD, ALE...

Ahoj redakce,
těším se z vašeho časopisu už poměrně dost dlouho, ale nikdy mě nepřestáváte překvapovat. Jsem s vámi starý kluk a myslel jsem si, že můj mozek už konečně dozrál na úrovni dospělého muže (cca 20. level).

**[!] Úroveň, v Doupěti vždycky jen úroveň! Konkurencí si rozvracet časopis nedáme.;-)**

Tu však vyšlo minulé číslo, ve kterém jsem dostal lidově řečeno na p*del. Doupě čtu vždy v práci, a to většinou, když zrovna nemám co dělat. Tak si tak čtu článek po článku, prohlížím obrázky a prásk, najednou článek Proč si koupit Nintendo DS Lite. Právě na něj musím zlozvěstně spílat. Zajímalo by mě, jakým scrollem jste článek zakouzlili či jestli hraní WoW vám nedalo nějaké telepatické našeptávací dovednosti.

Po desátém přečtení recenze, hledání starého čísla s plešatcem 47, kde je recenze na NDS Lite, mi hlavou začalo kroužit, že asi něco nebude dozajista v pořádku. Taky že nebylo. Začal jsem o NDS uvažovat. To by pro vás jako pro recenzenty měla být pocta, že jste mě přesvědčili ke koupi, ale následný spád všech neblahých okolností nasvědčuje, že mě doháníte do bílé svěrací kazajky!

Tak už rejdím myší po internetu a hledám nejlevněji zakoupitelný produkt nintendovské značky. A hle, 4 199 Kč, je v bílém… je! Paráda, jdu do něj. Dát do košíku, zadat adresu a už se jen těšit, až mi do dvou dní dorazí. Druhý den ráno mě probudí Máriovská melodie z telefonu. Nemůže být větší sviňárny, než když vám někdo po ránu prozradí, že NDS není zrovna na skladě. Počkáte si do deseti dní? Ale ano, za tu cenu přečkám vše. Co se to se mnou ale děje. První den v práci už vůbec nepracuju, držím v ruce mé oblíbené Doupě;-) a čtu a prohlížím, a to pořád dokola. Beru si proto volno.

**[!] Volno kvůli hraní na NDS je ještě v pořádku, mnohem horší je brát si volno od hraní, aby se vůbec člověk dostal do školy (i takové máme v redakci případy).**

V noci jsem usnul asi na dvě hodiny a pořád jsem mumlal o deseti dnech a o lesklém krytu. Další den se mi na monitoru blýskala kvádrová krabička se dvěma znaky DD, o mobilu ani nemluvě. V dokumentech je složka o třiceti obrázcích, kde je handheld pokaždé z jiného úhlu – zjišťuji, že jsem NDSku propadl. Další bezesná noc. Obrázek Maria na mém ICQ mě připravil o všechny lidi ve skupině. I to, že jsem byl vyhozen z baru za to, že jsem v podnapilém stavu čmáral fixou po dotykovém displeji jukeboxu se slovy: „Tu operaci stihnu, mám čas, sestři," i to vám dávám za vinu. Prostě a jednouše jste mě zblbli. A protože tenhle dopis píši asi ve tři ráno, tak si říkám o nějakou příjemnou satisfakci za martyria, která zrovna prožívám.

Váš už za 8 dní šťastný čtenář
Josef333

**[!] Karel je rád, že si ověřil své charisma, a hodlá iniciovat vznik nového náboženství. Detaily se nám odhalit nepodařilo, ale zaslechli jsme cosi o dvou verzích, původní a Lite, revoluční svaté knize a originálním dotykovém způsobu modliteb. Nemáme z toho vůbec dobrý pocit…**

**Zároveň doufáme, že tvoje rodina/přítelkyně/nadřízený neví, kdo způsobil změnu tvého chování. V aktuálním čísle Doupěte proto posíláme úplatek za mlčení – recenzi Theme Parku. Nesmíš to na nás prásknout!**

## REFERENDUM!

Zdravím bezva redakci,
škoda jen, že furt zdražujete, takhle si ten časák nemůžu koupit. Co se týká předplatného, tak bych navrhoval snížit cenu z 349 Kč na 329 Kč, aby cena symbolicky klesla pod 30 Kč. Měl bych ještě několik připomínek. Časopisu chybí luxusní podoba. V Polsku existuje váš vzor. Je jím Click s cenou 50 Kč. Brzy možná jinou. O ceně tam probíhá ANKETA (www.click.pl)!

**[!] Problém s anketami, výzkumy veřejného mínění a referendy je vždycky stejný. Každý chce svět, v němž nebudou války, všechno bude zadarmo a lidi se budou mít rádi, bohužel takto to nefunguje. Věřte nám, že Doupě se prodává za nejnižší možnou cenu, kterou si můžeme dovolit vzhledem k nákladům na výrobu a distribuci časopisu, a myslím, že když se rozhlédnete na stánku po cenách ostatních periodik, není tak těžké tomu věřit. Navíc nabízíme velké slevy na předplatném a další speciální akce a soutěže. Symbolické snížení ceny o 20 Kč myslím není řešením, které by situaci nějak zásadně změnilo.**

Sice v něm není tolik textu, ale zato graficky je na úplně jiné úrovni. Píšete dobře, takže teď už jen, aby Doupě vypadalo alespoň trochu slušně. Nejradši mám Michaela Sterna. Výborný styl, humor a vysoká informační hodnota.

V Doupěti 2/2007 jsem našel chybu, která by se opravdu vyskytovat neměla. Jsem odborníkem na druhou světovou válku, a proto mě zarazila věta, že Japonci ztratili při náletu na Pearl Harbor ze 7. prosince (tokijského času) 50 letadel. To je blbost. Na letadlové lodi se nevrátilo 29 letadel a dalších 9 bylo shozeno přes palubu pro značné poškození a nedostatek místa pro přistání dalších. Tedy 38 strojů. Celkové ztráty v Pearl Harboru onoho dne byly 3 960 (většina mrtvých). Pokud byste měli zájem o spolupráci, tak není problém. S historickou přesností vám poradím.

**[!] Díky za upřesnění, úctyhodné znalosti!**

Ještě jednu připomínku bych k vám měl. Jde o fotku Honzy Morkese. Viděl jsem ho v reále na Invexu a nezaslouží si fotku člena ústavu pro duševně choré:-) Ty vlasy do čela jsou fakt hrůza. Nemáte jinou? Ta tvoje (Kamila) v časáku se naopak povedla. Myslím samozřejmě tu novou vpravo dole.

**[!] Odhalil jsi nás! Vzhledem k tomu, že každá větší firma má podle české legislativy zaměstnávat určité procento handicapovaných osob, museli jsme se podle toho zařídit. Ve vnitroredakčním tajném losování tato role bohužel připadla mně, zatímco Kamil byl vybrán jako model k lákání davů nadšených pištících fanynek. Každý holt dělá, co mu jde nejlépe…:-)**

Dle ohlasů, které mám, je Stalker velmi dobrá hra. Co vy na to? Jaká bude recenze? Ještě vám pošlu svůj recenzní pokus. Bude to recenzička na Medieval 2. Snad se pobavíte.

Rommel

**[!] Recenze se zrovna vyrábí, ale bude určitě velice radioaktivní! Michael už oprášil dýchací masku ze školky a snaží se z Falloutu vypáčit návod na pilulky proti radiaci, snad se mu to povede, jeho ztráta by nás velice zasáhla (navíc nám musí vrátit review verzi).**

**Za příspěvky do Mikroskopu děkujeme, tentokrát však dostaly přednost dopisy. Byly zajímavé, originální a vtipné – jen tak dál, aby bylo i příště z čeho vybírat!**

**-HM-**

## MIKROSKOP

### HRY POD ČTENÁŘSKÝM DROBNOHLEDEM

Herní recenzenti nejsou všemocní. I když se mohou snažit sebevíc, stejně se může stát, že jim nějaký podstatný rys hry unikne. U recenze Maxe Payna s hrací dobou okolo 10 hodin je to neomluvitelné, v případě Football Manageru s takřka neomezenou životností, kterého musí autor za měsíc hraní (či méně) zhodnotit, se to dá pochopit. Některé vlastnosti her totiž vyplují na povrch až po šesté sezóně, sedmistém zápase nebo stém deatchmatchi.

Právě proto vznikla tato rubrika. Dáváme v ní prostor vám, čtenářům, abyste projevili svůj názor na libovolně vybranou novější hru. Recenze musí mít délku přibližně do 2 000 znaků a součástí musí být 5 obrázků (formátu JPG). Výsledkem by neměla být „obyčejná čtenářská recenze", ale shrnutí zážitků z dlouhodobějšího hraní, zkušeností z multiplayeru apod.

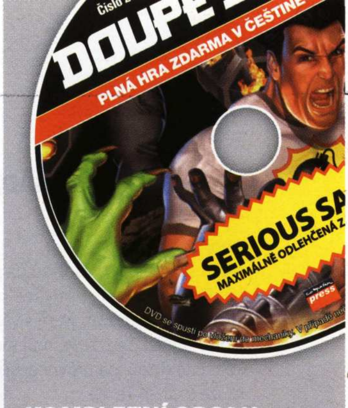
Na tomto místě se budete každý měsíc setkávat s nejlepšími mikroskopickými postřehy, jejichž autor bude odměněn nejen celoročním předplatným Doupěte, ale také (v případě obzvláště kvalitního a vytříbeného slohu) i možností podílet se na tvorbě časopisu. Na vaše příspěvky čekáme v naší schránce **mikroskop@doupe.cz**.

## ZPOVÍDEJTE SE SVÉMU ŠÉFREDAKTOROVI

Všichni pisálci a pisatelé mohou získat doživotní předplatné Doupěte i trojici her. Postačí jim k tomu troška snahy a nejlepší dopis na téma Zpověď svému šéfredaktorovi. Představivosti se meze nekladou, a pokud vás také inspirovaly nové české reality show, víte, jakým směrem se musíte ubírat. Své dopisy posílejte na adresu redakce nebo mail **dopisy@doupe.cz**.

DOUPĚ

# DOUPĚ DVD 4/07



## SERIOUS SAM

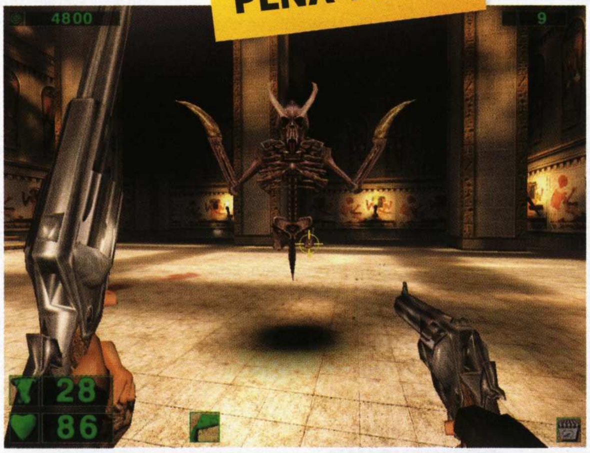
**PLNÁ VERZE**

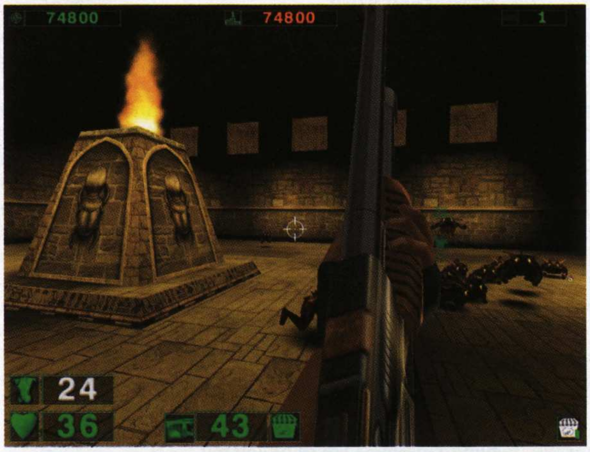
Bezhlavá akce, řežba až do morku kostí a neskutečná zábava. Přesně taková je v kostce hra Serious Sam od chorvatského Croteamu. Tomu se před pár lety podařilo s tímto titulem zabodovat jak u hráčů, tak i u přísné kritiky. Nyní si tuto povedenou směsici výbušné akce a drsného humoru můžete vyzkoušet na vlastní kůži prostřednictvím Doupěte.

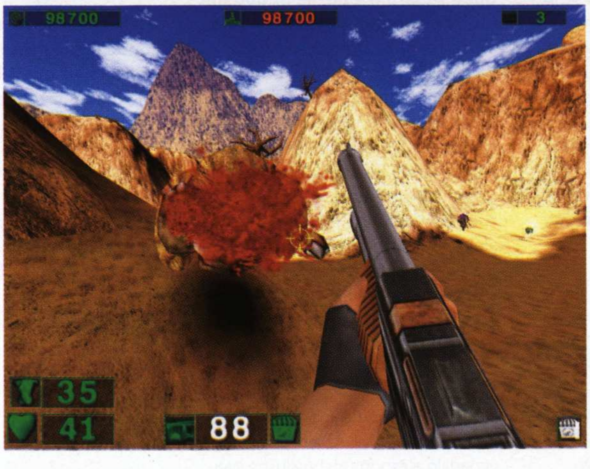
Serious Sam je jedna z mála her, která si na nic nehraje a vrací se ke kořenům akční zábavy a ryzí hratelnosti, což můžeme jen kvitovat. Svou hratelností vám připomene klasické tituly typu Doom nebo Duke Nukem. Hlavním hrdinou je Sam „Serious" Stone, který se musí vrátit do minulosti, aby zachránil budoucnost. Na první pohled to může vypadat jako klišé, ale jelikož si autoři dělají srandu doslova ze všeho (např. různé narážky na Indiana Jonese a slavnou scénu s valící se koulí), brzy zjistíte, že to byl záměr. Serious Sam je totiž doslova prošpikován humorem a hlavní hrdina situaci okolo neustále komentuje trefnými hláškami, které by mu mohl závidět i svalovec Duke.

Události ve hře se začínají odvíjet roku 1378 před Kristem, kdy se Sam ocitá v Egyptě s jediným cílem – zneškodnit nesmrtelného Tah-Uma, který je vyživován všesvětovým zlem. Při své cestě bude mít možnost potkat tisíce podivných mimozemských kreatur, jež budou usilovat pouze a jen o jeho holý život a tupě se na něj v davech vrhat. V takových chvílích na vlastní kůži zjistíte, jak se asi musí cítit člověk pracující na jatkách…

I když Serious Sam vyšel již před více jak pěti lety, jeho zpracování není nijak zastaralé. Jeho grafika ve své době patřila mezi absolutní špičku, a ačkoliv jsou od ní dnešní hry na míle vzdálené, rozhodně se na to dá výborně koukat. Další body si hra zaslouží za perfektní ozvučení, které sestává jak z povedených drsňáckých hlášek, tak i z dynamické hudby měnící se v závislosti na dění na obrazovce. Díky všem těmto věcem si Serious Sam i po letech zachovává opravdu hutnou atmosféru jako jen málo ostatních her. Jakmile si hru jednou nainstalujete a zkusíte, budete mít problém se od ní odtrhnout, dokud ji nepokoříte.







**[Verze]** Anglická s možností češtiny
**[Výrobce]** Croteam
**[Datum vydání]** Duben 2001

**[Minimální požadavky]**
Windows 2000, XP ■ Procesor P2 300 MHz ■ 64 MB RAM ■ Grafická karta s 16 MB RAM ■ 150 MB na HDD

**[Ovládání]**
Hra se ovládá kombinací myši a klávesnice. Přesné ovládací klávesy najdete v nastavení hry. Před hraním doporučujeme nastavit vyšší než defaultní rozlišení!

### KOMPLETNÍ OBSAH DOUPĚ DVD 4/07

**PLNÉ HRY**

- Serious Sam

**DEMOVERZE**

- Bus Driver
- Frontline: Kursk
- Genesis Rising
- Maelstrom
- Penumbra – Overture
- Red Ocean
- Sparta: Ancient Wars
- Stalker
- The Sacred Rings
- Fallout

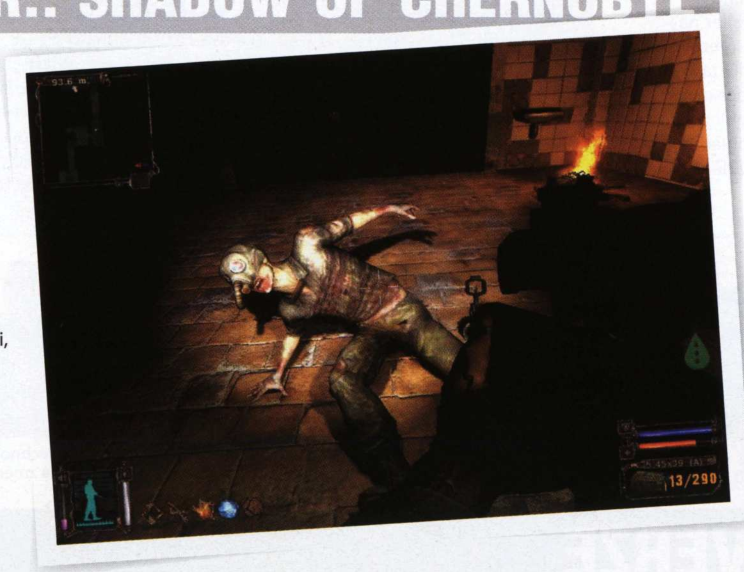
**FREEHRY**

- 5 Days a Stranger
- Gelatin Joe
- Splode
- Plasma Pong
- Tennis Critters
- Tennis Antics
- Cannon Smash
- Akropong

**VIDEA**

- Bioshock
- Conan
- Crysis
- Dark Sector
- Empire Earth 3
- Grand Theft Auto IV
- Juiced 2
- Little Big Planet
- Mercenaries 2
- Moto GP 07
- Playstation Home
- Skate
- Stuntman
- UFO: Extraterrestrials
- Witcher

# S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL



Konečně jsme se dočkali! Někteří předpovídali, že vůbec nevyjde, ale nakonec se tak nestalo a výsledek není vůbec špatný. Řeč není o ničem menším než o očekávané akční hře Stalker odehrávající se v okolí černobylské jaderné elektrárny. Zatímco o pár stránek zpět najdete naše neúprosné zhodnocení hry v recenzi, zde vám dáváme možnost si zkusit její demoverzi. Ta je hratelná pouze v lokálním multiplayeru přes síť. V ní si můžete vyzkoušet tři módy (deathmatch, team deathmatch a artefact hunt) a zjistit, zda se vyplatí pořídit plnou verzi hry.

*TIP:*

*Jak na anglickou verzi dema?*

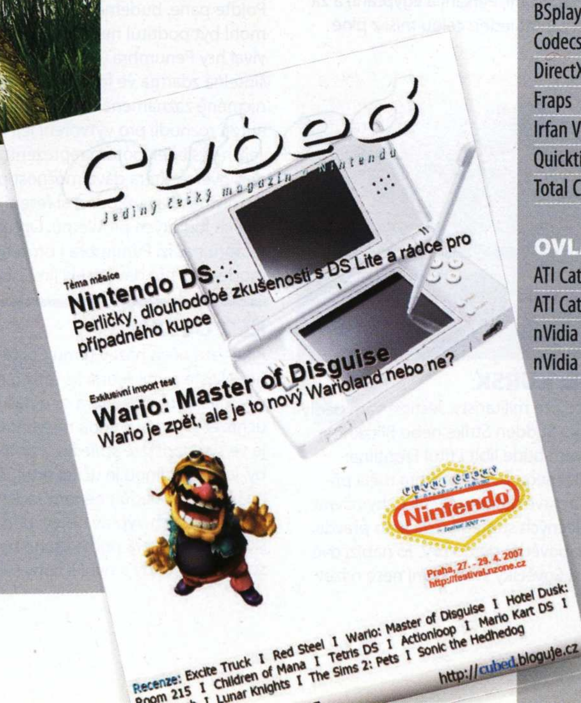
Vypuštěná demoverze hry je celá v ruštině. Pokud ale nevládnete tímto jazykem, nezoufejte! Na DVD jsme pro vás připravili malinký update, po jehož instalaci se celá demoverze převede do angličtiny.

# ROZŠÍŘENÝ ZÁŽITEK – THE ELDER SCROLLS: OBLIVION

Jestliže vás zaujal nesmírně přitažlivý svět Oblivionu, určitě vám neunikl aktuální Rozšířený zážitek. Na našem DVD najdete všechny popisované modifikace, různá vylepšení a vychytávky. Například si můžete zkusit aplikovat lepší textury pro ještě lepší vizuální zážitek nebo některou ze zajímavých modifikací, které vám prodlouží prožitky ze hry.

# MAGAZÍN CUBED

Další měsíc a další číslo stále populárnějšího magazínu Cubed je tady! To aktuální si za téma měsíce vybralo Nintendo DS, které zdejší redaktoři dopodrobna rozpitvali. Nabízejí jednak jeho recenzi, dojmy z delšího užívání, různé povedené tipy a triky a spoustu dalších věcí. Vedle tématu na vás čeká kupa herních recenzí napříč všemi dostupnými platformami Nintenda. Největší prostor zde dostalo dle očekávání Nintendo DS, avšak ani Wii nebo GameBoy Advance nezůstaly ušetřeny.



Cubed

Jediný český magazín o Nintendu

Téma měsíce

Nintendo DS

Perličky, dlouhodobé zkušenosti s DS Lite a rádce pro případného kupce

Exklusivní import test

Wario: Master of Disguise

Wario je zpět, ale je to nový Warioland nebo ne?

Praha, 27. - 29. 4. 2007
http://festival.nzone.cz

Recenze: Excite Truck I Red Steel I Wario: Master of Disguise I Hotel Dusk:
Room 215 I Children of Mana I Tetris DS I Actionloop I Mario Kart DS I
Lunar Knights I The Sims 2: Pets I Sonic the Hedhedog

http://cubed.bloguje.cz

**BONUSY**

ABCgames cheater
WinCheater
Magazín Cubed
Seznam Doupě

**ROZŠÍŘENÝ ZÁŽITEK**

Oblivion – čeština
Oblivion – návody
Obscuros Oblivion Overhaul
Oldoblivion
Mod Manager
Natural Enviroments
Lepší textury
Lepší textury (města)

**PATCHE**

Arma: Armed Assault v1.05
Command & Conquer v1.3
Fish Fillets 1.0.1
Supreme Commander 1.5.58.2195
Stalker 1.0.0.1

**SCREENSHOTY**

Enemy Territory: Quake Wars
Medieval 2: Kingdoms
Mercenaries 2
Pirates of Caribbean: At Worlds End

**WALLPAPERY**

Alien Syndrome
Jade Empire
Monster Hunter
MotorStorm

**SERVIS**

BSplayer
Codecs All in One
DirectX 9.0c
Fraps
Irfan View
Quicktime Alternative
Total Commander

**OVLADAČE**

ATI Catalyst 7.3
ATI Catalyst 7.3 (32/64)
nVidia Forceware 97.95
nVidia Forceware 101.02

## TRAILER MĚSÍCE

Rockstar Games minulý měsíc vydali trailer na veleočekávaný titul Grand Theft Auto IV, a ačkoliv tato ukázka vzbudila jak očekávání, tak rozpaky, nemohli jsme vybrat jinak. První pohled na GTA zkrátka stojí za vidění!

## OPRAVÁRENSKÝ KOUTEK

Chová se vám vaše oblíbená hra nějak podivně? Je možné, že obsahuje některou z dříve neopravených chyb či nedodělků. Pak právě pro vás je tu výběr aktuálních patchů, které by měly všechny nejčastější problémy vyřešit.

Pro ještě kvalitnější zážitek z hraní unikátní vojenské simulace **ArmA** vydává Bohemia Interactive rozsáhlý update hry na verzi 1.05. Tento patch sjednocuje herní prostředí pro hráče všech předchozích verzí hry a přináší výrazné úpravy, vylepšení i nové herní prvky. +++ Stejně tak světlo světa spatřil vůbec první patch verze 1.0001 na ukrajinskou střílečku **S.T.A.L.K.E.R.** Ten opravuje především problémy hry na systému Windows Vista, její padání a spoustu dalších drobných nedodělků. +++ První opravy se dočkali i oblíbení rybí agenti z **Fish Fillets**. Patch verze 1.01 řeší padání hry při přepnutí do celoobrazovkového režimu, ke kterému docházelo na grafické kartě nVidia GeForce 8800. Dále pak chybu při zamítnutí výsledků serverem. +++ Do oběhu se rovněž dostal patch verze 1.03 na **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**, který opravuje několik chyb ve hře týkajících se především multiplayeru. +++ Vydavatelská společnost THQ vypustila tzv. GPGnet World Map Patch pro Supreme Commander, díky němuž se hráči hry mohou spojit s ostatními jedinci z celého světa a jednoduše s nimi komunikovat.

[1] Rozsáhlé město se stovkami možností

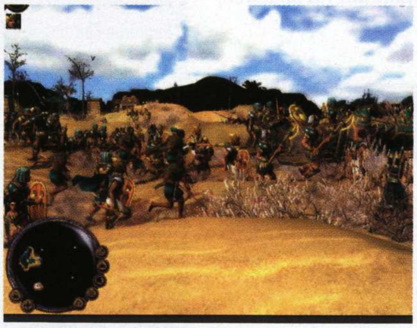
[2] Čeká jen na to, až do něj vkročíte

[3] Okusíte kilometry jeho silnic

[4] A zjistíte, co všechno se tu od minula změnilo

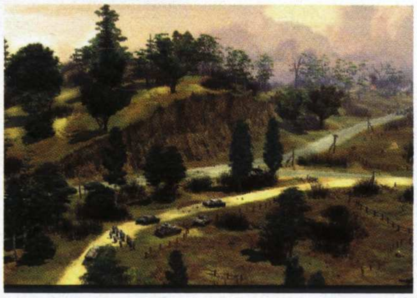
[5] To vše se dozvíme již brzy

# DEMOVERZE



### SPARTA: ANCIENT WARS

Real-time strategie Sparta: Ancient Wars je tím pravým bonbónkem pro milovníky historie. Podíváte se v ní totiž do daleké minulosti, konkrétně do období 700–300 let před naším letopočtem do dob antiky. Zde dostanete možnost ovládat některou ze tří frakcí (Sparťani, Peršani a Egypťani) a za každou z nich si zahrát jednu celou misi z plné verze hry.



### FRONTLINE: KURSK

A nyní zase něco pro militaristy. Jestliže vám padly do oka tituly jako Sudden Strike nebo Blitzkrieg, zcela určitě se vám bude líbit i titul Frontline: Kursk. Právě Blitzkriegu by se totiž hra měla přiblížit a sami tvůrci své dítko označují coby návrat ke kořenům válečných strategií. Zda je to pravda, by vám mělo napovědět demo hry. To nabízí dvě mise hratelné za Sovětský svaz. První nese název The Berezov village a spočívá v odražení německého útoku na jednu malou sovětskou vesnici, druhá se pak jmenuje Artillery at Work a vyzkoušíte si v ní práci letectva nebo dělostřelectva.

### PENUMBRA – OVERTURE

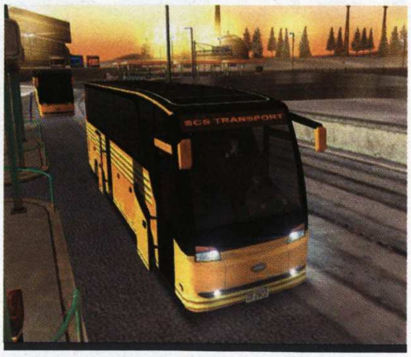
Pojďte pane, budeme se bát. Přesně takový by mohl být podtitul nedávno vydané hororové survival hry Penumbra – Overture. Ta byla původně šiřitelná zdarma ve formě technologického dema, nicméně zaznamenala u hráčů takový ohlas, že se autoři rozhodli pro vytvoření její komerční verze. Jejich výsledek potom reprezentuje následující demoverze, která dává možnost projít hned několik místností a vyzkoušet si řešení několika zapeklitých logických problémů. Oproti jiným hrám v žánru nabízí Penumbra i propracovaný fyzikální model, což hře dává zcela jiný, netradiční rozměr.

### RED OCEAN

Říká vám něco název týmu Collision Studios? Že ne? Nejste sami! Jedná se totiž o relativně novou vývojářskou firmu, která se o naši pozornost snaží ucházet svou prvotinou nazvanou Red Ocean. To je ve své podstatě střílečka z pohledu první osoby, jejímž hrdinou je učitel potápění a příležitostný hledač pokladů jménem Jack Hard. Ten v rámci jedné ze svých výprav objeví pod vodou podmořskou stanici, která podle všeho byla dříve v rukou sovětské armády a nyní ji coby svou základnu používají teroristé. Na jeho bedrech pak bude ležet nelehký úkol spočívající v kompletním vyčištění tohoto podmořského komplexu.

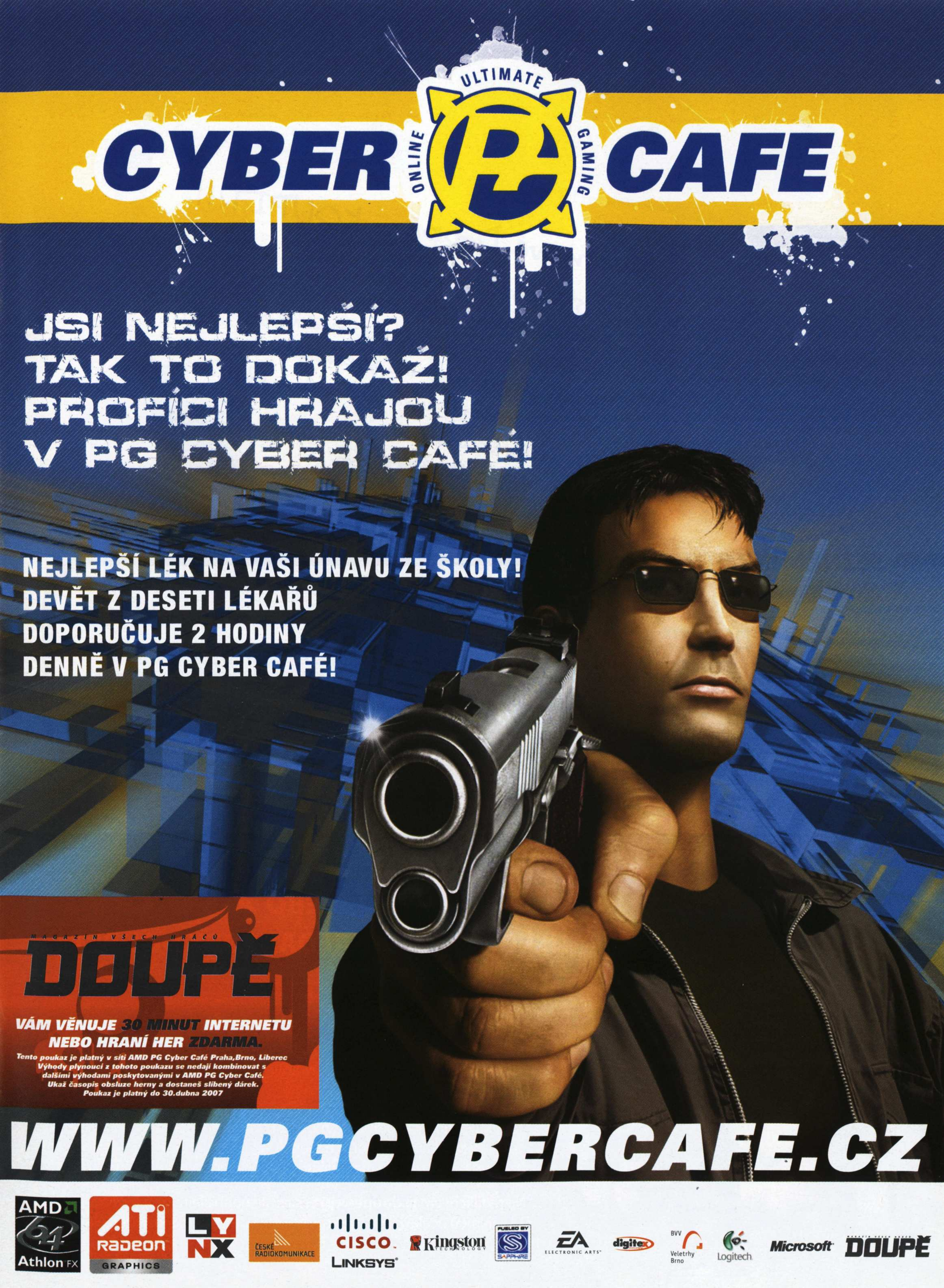
### MAELSTROM

Píše se rok 2040 a Země neustála nápor mimozemšťanů, což vedlo k globální ekologické katastrofě. Čistá voda se tak stane tou nejžádanější surovinou na světě a několik zájmových skupin o ni začne bojovat. Zhruba takový je příběh ruské strategie Maelstrom, která disponuje celou řadou neotřelých nápadů. To ostatně můžete posoudit díky uvolněné multiplayerové demoverzi, která nabízí hned dvě různé mapy.



### BUS DRIVER

Někdo jako malý toužil být kosmonautem, někdo prezidentem, jiný zase popelářem. Pokud se mezi vašimi vysněnými povoláními objevil někdy řidič autobusu, jásejte. Česká vývojářská společnost SCS Software totiž uvedla na trh simulátor řidiče autobusu nazvaný prostě a jednoduše Bus Driver. V něm se posadíte za volant dálkového autobusu a vaším úkolem bude převážet cestující tam, kam si řeknou. Skutečnost, že to nebude vůbec jednoduché, asi netřeba zdůrazňovat. Mnohem více vám napoví nedávno uvolněná demo/trial verze, ke které lze koupit aktivační klíč a poté ji hrát zcela bez omezení.


ULTIMATE
CYBER PG CAFE
ONLINE GAMING
JSI NEJLEPŠÍ?
TAK TO DOKAŽ!
PROFÍCI HRAJOU
V PG CYBER CAFÉ!
NEJLEPŠÍ LÉK NA VAŠI ÚNAVU ZE ŠKOLY!
DEVĚT Z DESETI LÉKAŘŮ
DOPORUČUJE 2 HODINY
DENNĚ V PG CYBER CAFÉ!
MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ
DOUPĚ
VÁM VĚNUJE 30 MINUT INTERNETU
NEBO HRANÍ HER ZDARMA.
Tento poukaz je platný v síti AMD PG Cyber Café Praha,Brno, Liberec
Výhody plynoucí z tohoto poukazu se nedají kombinovat s
dalšími výhodami poskytovanými v AMD PG Cyber Café.
Ukaž časopis obsluze herny a dostaneš slíbený dárek.
Poukaz je platný do 30.dubna 2007
WWW.PGCYBERCAFE.CZ
AMD Athlon FX
ATI RADEON GRAPHICS
LYNX
ČESKÉ RADIOKOMUNIKACE
CISCO. LINKSYS
Kingston TECHNOLOGY
FUELED BY SAPPHIRE
EA ELECTRONIC ARTS
digitex
BVV Veletrhy Brno
Logitech
Microsoft
DOUPĚ

Květnové Doupě - KOUPIT!!!

- Na stáncích 16. května,
  předplatitelé o den dřív
- 1x dárek pro všechny opravdové stratégy
- 1x dárek pro vášnivé sběratele
- 20-35x recenze všech žánrů a platforem
- Za bezkonkurenční
  cenu 49,90 Kč/99,90 Kč

## SEZNAM INZERENTŮ

| | |
|---|---|
| Agen Computer | 11 |
| Axima | 103 |
| CD Projekt Czech | 2. obálka |
| CD Projekt Czech | 5 |
| Cenega Czech | 46 |
| Expres Stores | 55 |
| Flexio | 107 |
| Impact Computers | 25 |
| Intercomp | 19 |
| Microsoft | 31, 87 |
| Pražská vydavatelská | 61 |
| Progamers | 113 |
| Svět knihy | 81 |
| TN Trade | 3. obálka |
| TS Bohemia | 4. obálka |
| US Action | 63, 67 |

Veškerá autorská práva k časopisu Doupě vykonává vydavatel. Jakékoli užití časopisu nebo jeho části, zejména šíření jeho rozmnožením, přepracování, přetisk, překlad, zařazení do jiného díla, ať již v tištěné nebo elektronické podobě, je bez souhlasu vydavatele zakázáno. Za obsah jednotlivých příspěvků odpovídají jejich autoři. Redakcí nevyžádané nabídnuté příspěvky se nevracejí. Právní režim vydání nabídnutých autorských děl se řídí autorským zákonem v platném znění a dalšími navazujícími právními předpisy. Zasláním příspěvku uděluje autor souhlas s jeho krácením a nezbytnými redakčními úpravami a pro případ vydání díla uděluje vydavateli svolení vydat jej v tištěné podobě v časopisu Doupě, jakož i v jeho elektronické podobě na webu, popřípadě na CD či v dalších periodických i neperiodických publikacích vydavatelství Computer Press, a. s., a to i opakovaně, stejně jako zařazení do monitoringu vybraných distributorů dat, a zároveň tím vyjadřuje souhlas s tím, že po dobu 5 let ode dne uveřejnění příspěvku není oprávněn jej vydat bez předchozího souhlasu vydavatele. Zasláním příspěvku současně autor vyjadřuje souhlas s tím, aby vydavatel tato oprávnění zcela nebo zčásti poskytl třetí osobě. Autorská odměna zahrnuje odměnu za všechna případná uveřejnění díla a bude uhrazena v měsíci následujícím po měsíci uveřejnění díla ve výši dle ceníku vydavatele, do kterého je možné nahlédnout v redakci vydavatele.

# RECENZI, NEBO ŽIVOT!

## HLEDÁME NOVÉ REDAKTORY DOUPĚTE,

ostřílené mariňáky, kteří si poradí s kdejakým šmejdem z vesmíru.

### SYSTEM REQUIREMENTS:

radost z hraní a zkoumání nejnovějších her | znalost herní branže | dobrý sloh | časová flexibilita | bydliště v Brně výhodou

### PRIMARY OBJECTIVES:

atraktivní finanční odměna | možnost seberealizace | práce v kolektivu podobných šílenců | přístup k exkluzivním materiálům pro pár alienů a několik novinářů

Na redakční email **doupe@cpress.cz** ale neposílejte trofeje získané v boji! Od zájemců očekáváme strukturovaný životopis a recenzi libovolné novější hry do 5 000 znaků.

Na www.tntrade.cz
si zdarma můžete stáhnout
software pro ztišování větráčků
a dělání 3D fotografií z Vašich fotek

TNTRADE

VÁŠ DISTRIBUTOR

PŘINÁŠÍME VŠE, O ČEM JSTE DŘÍVE SNILI

**Acutake Dark Cleaner**
Dark Cleaner
HIT DUBEN
Skvělý pomocník u každého počítače
Vysavač připojitelný přes USB
**130,- Kč**

**Aerocool PowerPanel**
HIT DUBEN
Skvělý hliníkový panel do 5.25" pozice se zabudovanou čtečkou paměťových karet, čtyřmi USB 2.0 výstupy a novými Power USB konektory 5V a 12V !!!
**860,- Kč**

**Enermax Big Chakra**
HIT DUBEN
Moderní BIG tower se zajímavým designem a svítícími ventilátory a výstupy USB2.0 a eSATA !!!
**3299,- Kč**

**ExactGame ExactPad**
Nové superpovrchové podložky
HIT DUBEN
4 různé rozměrové verze od mini až po giant
**158,- Kč**

**Gigabyte GZ-M série**
HIT DUBEN
Vysoce kvalitní počítačové skříně pro mATX základní desky pro assemblátory kancelářských PC od prestižního GIGABYTE.
**899,- Kč**

**Lc Power EH-25BD**
HIT DUBEN
Funguje samozřejmě i na baterie. Kompatibilita karet: CF, MS, MMS, SD, SM, XD, MS PRO
Skvělá fotobanka a mobilní řešení pro zálohování Vašich paměťových karet v terénu.
**950,- Kč**

**Primecooler PC-L120**
Na výběr 5 barev
HIT DUBEN
Supertichý 120mm svítící ventilátor bez a nebo s možností regulací otáček pomocí regulátoru
**129,- Kč**

**Revoltec FightKeyboard + Revoltec FightMouse**
HIT DUBEN
Supersada pro hráče - herní klávesnice a myš řady Fight. Lze samozřejmě koupit i zvlášť. RECENZE !!!
**2499,- Kč**

**Scythe Infinity**
HIT DUBEN
Neuvěřitelně výkonný a tichý tower chladič se 120mm fanem
**999,- Kč**

**Seasonic SS-401HT**
HIT DUBEN
Kvalita od SEASONICu za skvělou cenu ve výkonu 400W s tichým provedením chlazení.
**1.399,- Kč**

**Silverstone SST-PP02**
HIT DUBEN
Skvělý antihlukový kryt pro ztišení pevného zdroje, zkuste budete překvapeni.
**169,- Kč**

**Thermalright HR-05**
Nejlepší světový chladič pro pasívní chlazení chipsetu. Dodáváme i ve verzi SLI.
HIT DUBEN
**470,- Kč**

**Thermaltake Taichi**
HIT DUBEN
Dokonalá skříň pro stavitele high end PC, možnost dodání i s integrovaným vodním chlazením.
**5997,- Kč**

**ViPower VPA5-2528**
Externí box pro 2,5" disky připojitelný přes USB 2.0. Značková kvalita ViPoweru za čínskou cenu.
HIT DUBEN
**218,- Kč**

**XG VIPER 2**
HIT DUBEN
Špičková hliníková lehká skříň pro hráče
**2.899,- Kč**

VÍCE JAK 1 000 000 KUSŮ PRODUKTŮ
NEUSTÁLE SKLADEM!

ČESKÁ REPUBLIKA WWW.TNTRADE.CZ
SLOVENSKÁ REPUBLIKA WWW.TNTRADE.SK

NAVŠTIVTE PŘÍMO NAŠE SHOWROOMY
V HRADCI KRÁLOVÉ, PRAZE A BRATISLAVĚ

TEL.: 495 800 720

Ceny uvedeny pro koncového uživatele bez DPH a poplatků. Ceny platné ke dni 26.3.2007 a změna ceny i tiskové chyby jsou vyhrazeny. Platné ceny najdete vždy na našich www stránkách.

Společnost T. S. Bohemia a. s. doporučuje operační systém Windows® Vista

## AKCELERUJTE S

# BARBONE

## POČÍTAČI S PROCESORY INTEL® CORE™ 2 DUO

intel
Core™ 2
Duo
inside™

Dual-core.
Do more.

**Barbone j**e špičková závodní stáj připravující vaše PC monoposty. A protože víme, že na rychlosti při vaší práci či zábavných hrách opravdu **záleží**, vybavili jsme počítače Barbone tím nejvýkonnějším motorem – nejlepším dvoujádrovým procesorem na světě **Intel® Core**™ **2 Duo**. Jejich srdce je energetický zázrak – zajišťuje až o **40 % vyšší výkon** potřebný i pro ty nejmodernější a nejnáročnější aplikace, a přitom má o **40 % nižší spotřebu energie**.
Naši nejlepší mechanici dokáží sestavit vaše PC v tom nejkratším časovém úseku a připravit ho k vaší divoké jízdě. Stačí se pevně usadit, připoutat a držte se.
Už za pár vteřin pocítíte tu sílu. 3, 2, 1 ... START.

BARBONE
T.S.BOHEMIA
BARBONE
T.S.BOHEMIA
computers
Dual-core.
Do more.

BARBONE

## PC BARBONE MERLOT

| | |
|---|---|
| **procesor:** | Intel® Core™ 2 Duo E4300 1,80 GHz |
| **operační systém:** | Microsoft Windows® Vista Home Basic |
| **základní deska:** | GIGABYTE 965GM-S2 DDR2, SATA2, VGA, GLAN, 1394 |
| **grafická karta:** | Intel® Graphics Media Accelerator X3000 |
| **zvuková karta:** | 6-channel (5.1) audio subsystem |
| **síťová karta:** | 1GB |
| **paměť:** | 2x DDR2 256 MB 533 TRANSCEND |
| **pevný disk:** | WD CAVIAR XL WD1600JS 160 GB SATAII300 |
| **mechaniky:** | DVD RW LG GSA-H42N |
| **přídavná zařízení:** | klávesnice + myš |

BARBONE COMPUTERS
BARBONE

**PC BARBONE MERLOT**

**15.099,- Kč**

**uvedená cena včetně DPH**

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeesStep, Itanium, Pentium a Pentium III Xeon jsou ochrannými nebo registrovanými známkami společnosti Intel Corporation nebo jejich poboček v USA a ostatních zemích.

* Uvedené fotografie jsou ilustrační, změna cen vyhrazena.

Výrobcem počítačů Barbone je T. S. Bohemia a. s. – Brno, Hradec Králové, Jihlava, Liberec, Olomouc, Opava, Praha, Uherské Hradiště, Ústí nad Labem, Zlín, Znojmo.

**www.barbone.cz**
**tel.: 844 11 12 13**